Tot.412

声优阵容最豪华的1月“新番”——《苍蓝革命之女武神》观看完全指南

游戏机实用技术

UGT·ME

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2016

年度游戏 玩家评选 结果揭晓

特别企划

2017 TV GAME 金酸莓大奖

觉得自己玩了假游戏？来看我们真吐槽！

攻略透解

王国之心 0.2 梦中降生 断章

小身材，大内涵！全挑战完全指南

生化危机7

全难度详尽攻略+DLC心得研究

重力异想世界完结篇

一起体验“跳楼公主”最后的冒险

-新闻专题-

重新定义游戏乐趣

NINTENDO SWITCH

情报汇总



附赠 指间方圆 手游别册 劲作收藏卡 大赏特别版×2

ULTRA CONSOLE GAME

2017.2B 定价：RMB 16.00

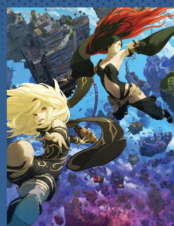
ISSN 1008-0600

04>



9 771008 060006

TV GAME半月刊
2017.2B



总第412期

COVER STAFF
封面用图：重力异想世界完结篇
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编 委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组 版：深圳市西域图文设计有限公司
印 刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 2 月 16 日
定 价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



P2
UCG游戏大赏2016 年度游戏玩家评选



P24
重新定义游戏乐趣，Nintendo Switch发布会汇总


攻略透解
P44
生化危机7

关了牧场养恐龙 牧场物语制作人的新作有点强!


攻略透解
P60
重力异想世界完结篇

祖传吐槽，专业打脸 且看今年金酸莓有谁上榜

游见识
PREVIEW & REVIEW

起名我只服野村哲也
2.8
0.2
1.5
2.5

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER



UCG游戏大赏2016 年度游戏 玩家评选

在金鸡报晓的新春之际，由《游戏机实用技术》和游戏时光 VGtime 联合主办的“UGA 2016 玩家评选活动”也终于迎来了尾声。本届大赏在编辑部的精心策划筹备下，首次为国内玩家们带来了一场隆重的网络颁奖直播晚会，邀请了多位国内主机游戏业界名人，与参加大赏投票的玩家们一道，共同揭晓了由玩家票选的获奖年度游戏，并先行抽选出了一部分幸运的中奖用户。而参与了杂志回函投票的中奖读者，就将在本栏目内正式揭晓。

2016 年，是圆梦之年、告别之年、惊喜之年。踏入新的一年，我们又将会见证哪些精彩纷呈的游戏作品？让我们拭目以待。

1 神秘海域4 盗贼末路

所得票数:16909 得票率:12.68%

年度关键词No.1

“画面的巅峰

画面，是表现游戏素质最为直观的要素之一。而在这一方面，给玩家带来强烈震撼的《神秘海域4 盗贼末路》正是年度游戏之中当之无愧的佼佼者。对于本作展现的高水平观感体验，读者们不约而同地用“巅峰”一词来形容，确实是再适合不过了。





读者评语

刘一鸣：玩到最后一章，突然对下一作的主角充满了期待！

李思源：这是我接触家用机就开始追随的游戏系列，她的完结也为这个系列画下了一个完美的句号。

熊欧洋：一次玩通了系列的四部曲，意犹未尽，对这个系列充满了不舍。

李伟聪：顽皮狗用一如既往的高素质水准和业界顶级画面为船长波澜壮阔的冒险写下了完美的句点。无愧于我心中的年度最佳！

李觉颖：一个堪比优秀艺术品的经典之作。

张昊钿：当打到终章时看到了德雷克苍老的模样，着实触动了我的心弦，也不得不感慨——他的冒险真的完结了。

于汉泽：虽然不如前几作那么惊艳，但仍是其他游戏无法比拟的体验。

赵楠：诚意满满之作，完全即时演算的过场动画堪比 CG，感情刻画细腻，剧情意料之中但很丰满，结局略显俗套。

董笑俊：从初代至今，部部都是经典，也希望在这之后系列有新的发展方向。

徐诚：最喜欢这种有史实背景的游戏了。跟随游戏剧情的发展，探寻历史的另一种可能性，再加上很好的游戏性，赞！

姜寒冬：德雷克一家经历了一段最惊险的冒险，但最终，家才是旅途的终点。

李础翰：最感动的一幕就是男女主驾车几分钟的片段，当时觉得这不是冒险，而是迟来的蜜月。

2 黑暗之魂 Ⅲ

所得票数:12665　得票率:9.50%



读者评语

陈伟杰：比起以前变得简单了不少，但是依然特别好玩。除了无名之王有些挑战性之外，其他 BOSS 似乎弱了些。

蔡金成：作为一款黑暗风格的游戏，却充满了希望的火光。纵然剧情不尽如人意，DLC 表现平淡无奇，但在我心中已经是实至名归的最佳年度游戏。

薛源：无论从画面、剧情、细节、代入感还是多人模式来说都是游戏性和艺术性上乘的作品，尤其是 BOSS 战很虐很过瘾。

彭治诚：这是对我的又一次灵魂洗礼！

刘飞：因为难度比起前作小了不少，特别适合用来入坑，还有庞大的世界观，无数的细节值得去探索。

陈炜：不要怂，直面受死之路吧。

梁沛文：没有华丽的技能，原始的战斗加上宏大的故事。走在路上经常担心被围死，这种变态的刺激真不是一般人能懂的。

陈苍："魂" 系列的魅力毋庸置疑，这次更是继承了前几作的优点，上手比较友好，也让更多人在受苦中不能自拔。

3 最终幻想15

所得票数:12183　得票率:9.13%

年度关键词No.2

"十年的等待

本届大赏的年度游戏之中，有不少让玩家们翘首以盼了多年的作品。从最初公布到正式发售，长达十年的《最终幻想 15》、九年的《最后的守护者》，以及跳票到让人心焦如焚的《神秘海域 4》、《女神异闻录 5》……能够在同一年内遇到如此之多"有生之年"的游戏发售，也算是一个值得称道的年份了吧。

读者评语

沈天：十年的等待，虽然还有些许不足，但我相信 SE 会在后续 DLC 给玩家一个圆满的答案。

余磊：水晶神话，十年磨一剑，没有让我失望。我在游戏过程中体会到了友情、亲情和爱情的巨大力量，最后诺克特向四基友告白和婚礼看得我泪目了！

陈佳明：瑕不掩瑜，这部公路 RPG 依然让我喜爱，特别要感谢多方的努力，让国行能够与全球同步上市。

梁健明：对于这款跳票十年的游戏，有些人觉得失望，有些人早已沉迷当中，而我就是后者，不为什么，就是冲着"最终幻想"这个名字，就值得我投这一票。

曹智焕：玩儿这游戏最有意思的三件事——开车、钓鱼、吃泡面。

陈勇铭：当年游戏消息刚放出时的那份激动与期待至今还记得。十年的等待并没有白费，回想一下，多亏了父亲，我竟然那么小就在玩游戏机。

罗梓涵："时刻挺起胸膛。"

李力：传承与创新将永远推动这个系列勇往直前。

林瑞蓉：从初中的中二少女等成了通宵加班狗，总算在 30 岁之前等到了！没让我失望！只是推车快推哭了……

4 女神异闻录5

所得票数:7988　得票率:5.99%



读者评语

王超：虽然中文版并未发售，但我仍然要把最爱的一票投给你。

王博：在这个担心游戏流程太长的年纪，这是惟一一款玩了上百小时还嫌短的游戏。

陈嘉雄：无论音乐、人设、系统还是剧情，都堪称完美的作品。

梁昊：一直在追这个系列，为了游戏买的机器。虽然没有中文版，但凭借渣渣的日语还是能勉强玩下去，战斗系统还是那么好玩。

刘学宇：果然没有让我失望，各方面都做得非常到位。惟一想要吐槽的是结尾不够劲爆，黑幕太明显啦。

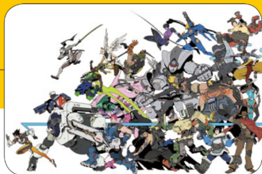
张磊：日式 RPG 的又一里程碑，让人觉得日式 RPG 其实还能有突破创新。

陆闻：丰富的 RPG 要素，帅气的动画演出，让人眼前一亮的 UI 设计，如此个性鲜明的游戏太罕见了。

史剑心：全方位进化的新作，但重点是可以跟敌人收取保护费啊！（笑）

5 守望先锋

所得票数:5862　得票率:4.39%



读者评语

黄其傲：且不论是不是最好玩，至少在年度游戏里面，这款游戏玩儿的人应该是最多的吧。

钱庆屹：只要一和基友开车就停不下来。紧张刺激的游戏模式，无需课金就能获得大部分皮肤，最重要的当然还是一起开黑的快乐时光。

曹敬阳："暴雪出品，必属精品"这句话在他们第一次尝试的游戏类型上再次得到了完美的诠释。

周敏：暴雪爸爸又一次出新IP，不仅大卖而且还拿奖了！它淡化了传统FPS的胜负、击杀观念，增加了休闲娱乐的属性，让我这个八年的铁粉兴奋无比！

黎长华：最爱天使姐姐和D.VA，美得像女神降临。

刘飞：英雄的技能很华丽，真是百玩不厌。

宋元明：首先我得声明自己是一个主机玩家。然而这款游戏我还是买了PC版，因为朋友都说更好操作。总是有人说暴雪"用心做CG，用脚做游戏"，我觉得这游戏足以反驳这句话。他们用心创造一个世界和每一个角色的背景故事，以及不断去优化平衡性，都让我很感动。

何伟麟：有着胜过其他电竞游戏的快节奏和爽快感，地图细节丰富，配乐不俗。

6 最后的守护者

所得票数:5841　得票率:4.38%

年度关键词No.3

"为了情怀

即便舆论褒贬不一，对于自己钟爱的游戏，我们依然能从中获得无与伦比的满足感。一路追随的游戏系列，之所以执着于第一时间入手新作，自然也是出于那份不变的感情。在其他人看来，情怀或许会让人盲目并且无条件地支持和付出，但那也只不过是为了终有一天，能与曾经最爱的游戏再次相见。

读者评语

杨盛：从《ICO》到《汪达与巨像》再到《最后的守护者》，漫长的等待已经模糊了曾经的感动，但它们却融入了我的人生。

黎建荣：真的不得不佩服如今的AI居然可以那么真实！大鹫就像自己家的宠物一样，一段时间不见就会惦记起来。

吴王晨希：啊，我好喜欢游戏里面的这只大猫！

陈磊：自从上田文人的前面两部作品之后，就极少见到有这种穿透力的游戏了。

曹惜雨：剧情设定非常新奇，玩法奇特有趣。个人特别喜欢那种苍凉破败的场景以及游戏的解谜要素。

王佳：带着女儿玩大鹫（和大鹫一起冒险才对）的感觉真不错，女儿也非常喜欢。

段晓鹏：喜欢上田的作品，游戏快餐化是必然的，但这种或许"不讨喜"的艺术化作品却不可或缺。

刘晨光：在这个浮躁的社会里，这样一款返璞归真的游戏理应受到人们的喜爱。

7 精灵宝可梦 太阳/月亮

所得票数:5834　得票率:4.37%

年度关键词No.4

"官方中文化

曾经在国内长期处于灰色地带的游戏机领域，在近几年多方努力之下迎来了席卷的中文化浪潮。没有什么消息比得上一个游戏系列首次全球同步地推出官方中文版更能让玩家们激动雀跃。而2016年最受瞩目的中文化游戏的代表，自然就是《精灵宝可梦 太阳/月亮》和《最终幻想15》，透过读者们鼓励的话语，激动的心情跃然纸上，我们有理由相信，官方中文化之路会日益坚实。

读者评语

冯鹏：我们终于等到了第一部有中文的宝可梦，这款游戏的素质超乎了我的想象，20年了，算是给我的童年做了最好的交代。

刘印：从小学的《金/银》开始玩，到现在官方中文化的3D版《太阳/月亮》，我的成长里少不了"口袋妖怪"的陪伴。

黄义陶：第一次的官方中文版让我彻底摆脱了语言困扰，每天八小时的游戏时间，2/3都花在它身上了。

叶兴跃：先不说我本身就是"口袋迷"，这一作光是官方汉化和各种新的服饰、建模，各种让人忍俊不禁的对话就足够了。

胡晓晴：工作后玩游戏的时间变少了，但是对系列新作依然每次都非常期待。

王嘉：今年玩得最放松，也是最回归游戏本质的游戏。

钟思远：自从玩上这游戏，我每天都要去对战树受虐。

王磊：这次相比以前改变很大，全新的诸岛巡礼比道馆战更有意思，剧情也很棒。

崔广成：用了195个小时，填满了301个阿罗拉图鉴。喜欢生日的时候精灵中心的生日祝福。

张磊：从初代一直追随到第七世代，这个系列已经融入到我的骨髓里面了。

卫拓鹏：以后终于不用面对海量的技能列表一个个去对照着玩儿了，好开心！

黄靖：尬舞，你懂的。

8 BF1

所得票数:5557　得票率:4.17%



读者评语

赵若愚：战役前两章实属精品，网战征服的代入感爆表，实乃不可多得的佳作！

胥皓：这是我第一次玩 FPS 游戏，看到游戏直播之后对这样的战争场面非常心动，买来一试简直停不下来。

章涵：还原了一战的残酷，人与战争的关系和意义被表现得淋漓尽致，多人联机部分依然是快节奏而且宏伟壮阔。

9 如龙6 生命诗篇

所得票数:4745　得票率:3.56%



读者评语

姜泓池：桐生的故事终于结束了（也许还没有），之后我还想看到真岛的故事。

候皓曦：作为一个系列的老粉丝，同时也是世嘉的老粉丝，能伴随桐生走到结局真的很高兴。

赵玉凯：作为桐生一马的最终章，本作处处充满惊喜，高还原度的城市让人流连忘返。

10 奥丁领域 里普特拉西尔

所得票数:3700　得票率:2.77%



读者评语

朱帅：因为今年考研，没有怎么玩游戏，非要选一个的话就是她了。对 2D 横版游戏和唯美的画风没有抵抗力。

徐晓东：曾经的经典重生，能重新玩到实属不易，为进化的系统给个好评。

房志伟：新的战斗系统，华丽的动作表现，方方面面体现着制作团队的用心，妥妥地点赞。

梁锐坚：简直就是现今游戏业界的一股清流，优美而令人难忘。

魏东：游戏风格是我最爱的类型，最重要的是那令人缠绵悱恻的爱情故事。

彭明浩：这年头很难玩到这样艺术品般的传统横版动作游戏了。我相信从 FC 时代过来的 80 后玩家都会为这种类型留一块空间。

11 极限竞速 地平线3

所得票数:3691　得票率:2.77%

郑德淮：本作刷新了赛车游戏的新标准！

李宇鲲：这可是在 2016 年带给我最完整体验的游戏。

李琪：真实的赛车场景让人流连忘返，超高的自由度让我欲罢不能。

周昂：将汽车文化融合得天衣无缝，感官体验和操控乐趣都很完美！

12 如龙 极

所得票数:2642　得票率:1.98%

曹容昊：如龙的极道之路永无止境。

13 古墓丽影 崛起 20周年纪念版

所得票数:2625　得票率:1.97%

李杰：劳拉又一次带我经历了惊心动魄、荡气回肠的古墓探险之旅。

李坚豪：第一次接触这个系列还是在同学的电脑上玩的，之后自己买了主机，陆续补完各种续作和电影。20 周年纪念版对我来说自然也是意义重大。

14 泰坦天降2

所得票数:2578　得票率:1.93%

孙超：这款游戏刷新了我对于射击游戏的认识，更是开阔了我的眼界。
王浩洋：富有激情的战斗，首次的国语配音，比前一作更加优秀了。
万世正：让我一直惊叹的作品。整个流程给人的感觉终生难忘，教学跑酷可以玩一辈子，正在为 30 秒以内努力。

15 看门狗2

所得票数:2467　得票率:1.85%

刘日林：无论是主线还是支线都十分地有趣，育碧这次做得很棒。
高健舟：与前作相比，本作最大的进步之处便在于每时每刻我都能找到许多的事情要做，育碧确实抓住了我们年轻玩家的心。
蓝天航：很喜欢游戏中的旧金山。
徐航：黑客这个设定特别带感，游戏本身也很好玩。
郑申祺：相较于 1 代，育碧确实花功夫了，线上模式比较有趣，赏金模式非常有意思，期待后续 DLC。
彭亮：不仅继承了前作优秀的黑客设定，而且旧金山欢快的气息也让我感到比前作复仇之路更有黑客的味道。

16 勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

所得票数:2260　得票率:1.69%

李晨立：建造的感觉真是棒极了。
秦凯：惟一可以让我沉迷一下午，敲个不停的神作。
娄竹林：好多年没有玩到这种超高自由度的游戏了，虽然它看起来只是一款小品级的游戏，但实在是太好玩了。
黄迪耘：很久没有像这样子通宵玩游戏了，简直是时间大杀器。

17 文明Ⅵ

所得票数:2212　得票率:1.66%

罗小正：中文化相当用心，内容也十分丰富，包括音乐在内的细节做得很好，选中国时能听到中国特色的音乐，每次玩开头就欲罢不能。

18 深入

所得票数:1999　得票率:1.50%

黄晨：当中的关卡设计与无声式的剧情表现让我沉迷，最后的结局回到原点，又让我内心莫名地难过。





19 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

所得票数:1845　得票率:1.38%

徐凯：说实话没想过有生之年还能玩到全新的《伊苏》续作。这个系列我一直都非常喜欢，PS4 版出了照样还会买一套。

20 绯夜传说

所得票数:1766　得票率:1.32%

高枫：剧情和战斗系统都表现上佳，令人满意。中文版及时推出，让我玩得更加投入了。
张昕：战斗方面的打击感比起前作强太多了，剧情的话我也更喜欢贝姐的反派组，史雷团的话给我的感觉太纯了，没有一点儿阴暗面。
周美华：每一部传说都谱写了一段新的传奇。
杨洪：反王道的剧情太精彩了！

21 全境封锁

所得票数:1371　得票率:1.03%

刘涛：将第三人称射击和角色扮演完美融合，打造出新颖的游戏类型。

22 拳皇14

所得票数:1362　得票率:1.02%

杨见：为情怀投上一票。
曾智坤：本人 70 后，从十几年前的 SNK 格斗游戏跟随到现在的最新作，也算是难以割舍的情怀了吧。

23 战争机器4

所得票数:1344　得票率:1.01%

丁炫杰：前面三代都玩过了，很喜欢系列的剧情设定，对本作的人物和武器改变我表示支持。
邵书洋：爷们就应该玩这种爷们的游戏，很喜欢玩起来那种热血沸腾的感觉。

24 冤罪杀机2

所得票数:1300　得票率:0.97%

周子珩：比前作更加复杂的地图，让玩家有了更多的暗杀选择和探索乐趣，黑市的引入也改变了前作做任务发现没有箭矢的尴尬情况。
宋彬：1 代入坑后就打算一直跟下去，第一人称代入感强烈，技能丰富，过关方式多种多样。
区镇才：比前作更丰富的过关途径和魔法都让探索乐趣更上一层，丰富的收集品和不同风格的两位主角极大地提高了耐玩度。官方中文版当然也要好评。

25 火影忍者疾风传 究极忍者风暴4

所得票数:1291　得票率:0.97%

黄峰：操作易上手，动作行云流水，特效炫丽，对战出其不意，惊喜不断。
姜楠：火影完结了，但是热血的青春永不完结！

26 街头霸王V

所得票数:1217　得票率:0.91%

陈华雄：作为格斗迷，除了战场上见胜负，多说无益。
杜江：对于一个80后，给街霸投票还需要理由吗？
徐亮：虽然整体上属于小众，但还是希望格斗游戏越走越远，继续创新！

27 逆转裁判6

所得票数:1210　得票率:0.91%

夏子翔：一直在思考怎样能为喜欢的游戏多投票，于是就多买了几本杂志……话说这一作也算是系列里比较成功的一作了吧？于是就找人借来3DS通关了。

28 初音未来 歌姬计划X

所得票数:1137　得票率:0.85%

刘学军：身为"葱粉"大爱这一作！曲目难度依旧让我感到鬼畜。
李明：虽然续作的评价可谓褒贬参半，但是作为死忠粉对初音的喜欢从未减退，新加入的串烧曲也带来了新的爽快体验。

29 勇者斗恶龙 英雄集结2 双子之王与预言的终结

所得票数:1062　得票率:0.80%

30 毁灭战士

所得票数:1012　得票率:0.76%

黄晨：玩过本作之后就会领悟到什么叫做老式FPS的魅力。

31 瑞奇与叮当

所得票数:1002　得票率:0.75%

32 星露谷物语

所得票数:972　得票率:0.73%

孙伯龙：我连期末考试演讲的主题都是这款游戏。
郑忠凯：一个风格诡异又深刻的游戏，刚开始玩不太懂，越到后面越不可思议。

33 守林人

所得票数:927　得票率:0.70%

34 FIFA 17

所得票数:903　得票率:0.68%





张永强：每年不变的选择，对足球、对游戏的热爱也一生不变！
韦忠鹏：旅程模式满足了我幼时对职业足球的种种幻想，这对我而言是最大的魅力。
赵楠：曾经把盘玩得读不出来的游戏系列……

35 量子破碎

所得票数:840　得票率:0.63%

吴昊：电影短片与超能力游戏的体验相结合，分叉路线的选择非常新颖，操作也爽快，心目中的年度神作。
施宇：它以一种崭新的游戏方式令我眼前一亮，电视剧元素令人仿佛玩的不是游戏，而是一个层层递进的故事。

36 超级机器人大战OG 月之住民

所得票数:835　得票率:0.63%

张开：壮哉我愁爷，一周目主力，二周目BOSS，三周目基本是祖宗。

37 COD 现代战争 重制版

所得票数:777　得票率:0.58%

朱亮：重温这一代之后，反而感觉之后的正统续作越来越不像COD了。
陈宇鹏：现代战争系列开山之作，经典中的经典，美好的回忆太多了。

38 职业进化足球 2017

所得票数:702　得票率:0.53%

张荣民：今年又重回了实况足球的怀抱，感觉这一作比上一作更爽快流畅，就是球员太脆弱了，一碰就跟跄。
崔红喜：真实的足球体验，流畅的线上对战，一直以来对实况的爱都没有变过。

39 拆线红偶

所得票数:655　得票率:0.49%

陈海峰：创新有趣的玩法让我欲罢不能。

40 最终幻想 世界

所得票数:640　得票率:0.48%

徐辉：近年来少数能让我静下心来享受，不只为奖杯而玩的游戏之一，希望通过DLC能变得更加完美。

41 战场的女武神 重制版

所得票数:638　得票率:0.48%

王馨：曾经错过的经典之作，但身为策略游戏的爱好者，不能再次错过重制版了。于是它成为了我惟一的PS4白金游戏。

42 杀手47

所得票数:637　得票率:0.48%

宋健：我要投大光头一票，虽然我其实还没有玩，因为要等实体版。啊，我说的是《杀手47》，记不清今年还有没有其他光头了。

43 孤岛惊魂 野蛮纪源

所得票数:505　得票率:0.38%

44 口袋铁拳

所得票数:502　得票率:0.38%

45 NBA 2K17

所得票数:498　得票率:0.37%

贺松：每一代必入的，地球上最好的篮球游戏。
胡健德：一直是2K篮球系列的死忠，从《NBA 2K11》开始玩到现在，游戏做得越来越逼真了。

46 高达破坏者3

所得票数:457　得票率:0.34%

47 见证者

所得票数:452　得票率:0.34%

48 怪物猎人 物语

所得票数:449　得票率:0.34%

齐焱：沉迷搬蛋不可自拔。

49 植物大战僵尸 花园战争2

所得票数:440　得票率:0.33%

王昌琪：一反原作传统的2D横版风格，采用3D的射击玩法很新颖，吸引了像我这样的新玩家。另外EA的网络联机做得真棒。

李庚原：风格独特，玩法丰富，而且人物非常萌，内购价格容易接受。

50 传颂之物 两位白皇

所得票数:407　得票率:0.31%

吴承远：剧情依旧很棒，战斗设计得比前作更好了。

51 COD 无尽战争

所得票数:401　得票率:0.30%

殷召明：我就是喜欢科幻题材的游戏！

52 讨鬼传2

所得票数:375　得票率:0.28%

夏子翔：今年大作真心太多了，忍痛割爱才选出5款最爱游戏。从PSP时代走过来的在下，对这个系列的变化可谓印象深刻（尤其是画质），希望系列新作能有更大的突破。

林浩声：手残如我，被最后一关卡住了。

53 杀出重围 人类分裂

所得票数:329　得票率:0.25%

赵晨炜：最喜欢这种带有赛博朋克内涵的游戏。

54 ABZU

所得票数:282　得票率:0.21%

55 星之海洋5 忠诚与背叛

所得票数:262　得票率:0.20%

56 丧尸围城4

所得票数:227　得票率:0.17%

孙鹏：一款把《生化危机》和《无双》结合到一起，用一个爽字可以代表一切评语的游戏。

57 黑手党Ⅲ

所得票数:211　得票率:0.16%

陈悦：游戏的滤镜效果非常有年代感，而自己也刚刚去过美国旅游，所以对于这款游戏特别有好感。

黄子平：极赞的故事叙述，精彩的背景设定，收录的音乐也超级好听，优化不好什么的都是浮云。

58 战国无双 真田丸

所得票数:167　得票率:0.13%

59 核心重铸

所得票数:112　得票率:0.08%

60 镜之边缘 催化剂

所得票数:100　得票率:0.07%



UCG游戏大赏2016 玩家评选活动中奖名单

回函投票中奖读者

特等奖

海口市　**陈建明**

一等奖

北京市 **何　钦**

绵阳市 **罗逍遥**

二等奖

武汉市 **李诗畅**

盘锦市 **张天翼**

三等奖

城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名
太原市	韩邢磊	昆明市	谭真	杭州市	沈筱筱
宝鸡市	朱少童	西安市	王浩然	景洪市	刀乾瑞
连云港市	胡锋建	成都市	赖萧寒	梅州市	谢淳彬
南京市	王鑫	重庆市	王绩	深圳市	杨成伟
合肥市	江瑞汤彬	长沙市	舒心	厦门市	赖铭宇
南宁市	黄发剑	宜昌市	胡湖源	乌鲁木齐市	李俊剑
廊坊市	曾艺	哈尔滨市	王帅	洛阳市	周云昊
北京市	杨璟华	上海市	陈滨滋	天津市	唐世博
贵阳市	李昌健	宁波市	吴正宣	济宁市	段育杰
呼和浩特市	薛涛	台州市	张忠威	长春市	刘司博

* 本次活动的解释权归主办方游戏机实用技术和游戏时光所有。

TOPIC

Wii U 主机全面停产 任天堂即将进入 NS 时代



去年一整年，Wii U 主机将要停产的流言被传得沸沸扬扬，而在年底时候日本任天堂终于确定了这台主机将在日本地区正式停产。进入新的一年后，任天堂北美地区的总裁雷吉在接受采访时提到，在《塞尔达传说 荒野之息》发售之后，任天堂将不会再为 Wii U 主机开发游戏作品，并表示 Wii U 主机的生命已经走到了尽头。在此之后，经过各大媒体的多次求证，任天堂北美确认 Wii U 主机目前已经在全球范围内停产，这台主机的生命周期也在 2017 年年初正式画上了句号。在 Wii U 主机停产之后，这台主机上面的游戏依旧会在实体商店和 eShop 上进行售卖，而 Wii U 的网络服务也还会继续运营一段时间。自 Wii U 主机于 2012 年 11 月 18 日发售后，截至 2016 年 12 月底它的全球销量为 1356 万台，软件全球总销量为 9652 万套。

在任天堂近期公布的财报中显示，Wii U 本财季销量仅有 20 万，财年总销量 76 万，虽然与财年预估的 80 万出货量相差不远，但销量同比大幅下降了 75%；软件方面本财季也只售出了 418 万份，财年总计 1248 万份，同比下滑 45%，从市场反馈来看 Wii U 主机也确实已经走上了生命末期的下坡路。在商业方面，虽然 Wii U 主机并没有延续前辈 Wii 的成功，不过正是在 Wii U 主机上提出的 "Off-TV Play" 的概念，才衍生出了 Nintendo Switch 这台更加完善的全新主机。虽然 Wii U 主机过早的结束了自己的生命周期令人感到十分遗憾，不过考虑到任天堂的全新主机 Nintendo Switch 即将在今年 3 月份正式上市，任天堂做出这样的选择也十分合理。相信在进入新的时代之后，任天堂追求创新的精神也将继续在 Nintendo Switch 主机之上发扬光大。



而在送别 Wii U 静候 Nintendo Switch 主机到来的这段过渡期内，任天堂旗下的另一台主机 3DS 的表现则十分出色，最近一个财季的销量达到 374 万台，财年总计 645 万台，同比增长 10%，总销量达到了 6530 万台。除了硬件销量的增长外，3DS 软件销量方面则更加成功，本财季共卖出游戏 2755 万份，财年总计 4678 万份，同比增长 20%。其中任天堂第一方游戏作品《精灵宝可梦 太阳／月亮》在年底发售后的短短时间内已经创造了 1469 万份的销量，距离打破前作《X/Y》1600 万的总销量纪录只有一步之遥。

编辑围观 COMMENTS



初心者：从新主机 Switch 的设计理念与 Wii U 恰恰相反，游戏阵容集体移植的情况来看，Wii U 这台主机真可谓是生不逢时。正如宫本茂所言 我们会在新主机身上看到 Wii U 的痕迹 就像是一条必经之路。但是对于被过早放弃的老用户群体，任天堂理应给出一些优惠政策，多攒点口碑。



昂星团：任天堂在 WiiU 中尝试引入掌机领域大获成功的双屏类游戏玩法，尽管最终没能引领主机游戏的潮流，但也算是一次大胆的尝试。如今任天堂最终决定以玩法多样的 Nintendo Switch 开启新的主机时代，也是其在吸取了之前的经验后的全新开始，就让我们拭目以待 NS 主机今后的表现吧。



乌冬：即便现在主机更新换代的速度在加快，不过像 Wii U 这样寿命 4 年刚出头就退休还是比较少见的，真是非常令人惋惜。导致停产的原因归根结底还是软件的问题，没有足够数量的作品支持，玩家买了主机没游戏玩或找不到想玩的游戏，这是最致命的，希望接班的新主机 NS 能吸取前辈的教训，走得更远。

业界声音 THE VOICE

也许Switch的便携性会让人误以为它是一台掌机，然而从本质上来讲的话，Switch其实是一台你可以带到任何地方游玩的家用主机，而不是3DS的代替品。



Reggie Fils-Aimé

任天堂北美总裁

在接受媒体采访时，雷吉再次强调，任天堂新主机 Nintendo Switch 是一台纯粹的家用主机，它不会成为 3DS 的替代品，任天堂为两台主机制定了不同的运营方向，两个产品将会满足消费者的不同需求。同时，雷吉也表示 3DS 主机依旧会有很长的生命周期，这个平台已经获得了巨大的成功，玩家可以在这里玩到数量众多的游戏作品，今后 3DS 主机也将会继续有大作发售。在以后的日子里 3DS 和 Switch 将会和谐共存，而不会因为 NS 主机的推出而产生负面影响。

2017 台北国际电玩展召开 海量中文版游戏公布

由中国台北市电脑公会（TCA）始办于 2003 年台北国际电玩展迎来了自己的第十五个年头，今年的展会继续在中国台北的信义区台北世贸中心一馆举办，展会具体时间为 1 月 19 日至 1 月 24 日。在以中文为主导的游戏展会中，台北国际电玩展和 ChinaJoy 以及香港动漫电玩节都是中文游戏圈的重要展会。作为目前对中文游戏推广最为积极的硬件厂商，索尼近年来在台北国际电玩展上的表现十分活跃，在去年的台北国际电玩展中就为大家公布了《拳皇 14》、《战国 BASARA 真田幸村传》、《方根书简》等作品的中文化情报，而今年这个阵容则得到了进一步升级。电玩展正式开始后，就公布了包括《枪弹辩驳 V3》、《最终幻想 XII 黄道纪元》和《尼尔 自动人形》等作的中文版情报。当然除了索尼所公布的作品外，第三方厂商也公布了数量众多的中文化作品，例如光荣的《战国无双 真田丸》，BNEI 的《皇牌空战 7》，日本一的《魔女与百骑兵 2》和《放逐选举》也都确定将推出中文版。同时，SIE 台北中文化中心的负责人陈云云女士在接受采访时还暗示，除了以上作品外，目前还有一些尚未公布的中文化游戏，不过目前这些游戏还不便公布名称。

另外值得一提的是，在展会举办期间还出现了一个小插曲，一辆负责运送 PS4 Pro 主机到电玩展现场进行售卖的小货车在运输过程中发生了交通事故，这辆货车从基隆路往市府时，因为硬闯限高杆而造成车体报废，车内的 PS4 Pro 也因此而损坏了三十多台，万幸车祸没有造成人员受伤。事件发生后，索尼发言人保证，这些受损的产品一定不会拿到市面上进行贩卖。







CALENDAR 周·游记 2017.01 Jan

星期五 13

●索尼正式关闭曾开发过《杀戮地带 雇佣兵》的 Guerrila 剑桥工作室。

●任天堂 Switch 发布会召开，Nintendo Switch 全部详细情报公布，今年 3 月 3 日发售，定价 299.99 美元。

星期六 14

●Respawn 取消由开发商 Particle City 负责打造的《泰坦天降》卡牌手游开发计划。



星期日 15

●PlayStation 官方博客公布年度游戏票选结果，本次票选共设置十四个奖项，每个奖项有四个入选游戏依次为白金～铜四个等级，《神秘海域 4》荣获最佳游戏白金等级，后三名依次为《最终幻想 15》、《BF1》和《守望先锋》。

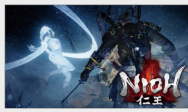
星期一 16

●任天堂 NS 主机首发备货 200 万台依旧供不应求，游戏零售商 GameStop 表示预购名额已被争抢一空。

●由 SpeedDemosArchive 举办的 Games Done Quick 游戏速攻慈善大会今年共筹集善款 2217568.30 美元，迄今为止本活动已经向多个慈善机构募捐超过 1000 万美元。

星期二 17

●Koei Tecmo《仁王》官方推特放出消息，这款由 PS4 平台独占的游戏已经完成压盘，本作的中文版将在 2 月 9 日发售。



星期三 18

●光荣宣布旗下经典策略游戏《三国志 13 with 威力加强版》将会于 2017 年 3 月 30 日登陆 Nintendo Switch 主机，Switch 版将会利用到主机的触摸屏幕，帮助玩家更为直观的进行排兵布阵以及内政建设的操作，本作的预订售价为 9800 日元。

星期四 19

●《最后的守护者》国行版发售。

●黑曜石工作室通过推特预告新作信息“路易斯安那计划”（之后官方确定为《永恒之柱 2 亡焰》并开启众筹）。



CALENDAR
周·游记
2017.01
Jan

星期五

20 ●雷吉确定《塞尔达传说 荒野之息》将会是Wii U主机的最后一款第一方游戏，任天堂将不再为其开发新作。
●光荣于台北电玩展上公布《战国无双 真田丸》中文版，确定2017年3月30日发售，普通版售价约为人民币431元。

星期六

21 ●万代南梦宫正式宣布《皇牌空战7》将会于2017年内发售，将有繁体中文版（随后也确定了XOne版的存在）。



星期日

22 ●Epic创始人蒂姆·斯维尼确定将获得GDC(Game Developers Conference，游戏开发者大会）终生成就奖。



星期一

23 ●BNEI公布《铁拳7》正式发售日为今年6月1日，繁体中文版将同步推出。



星期二

24 ●Rockstar North前任总裁Leslie Benzies近日成立全新游戏工作室——“Royal Circus Games”，根据注册资料显示这间工作室将从事包括主机、PC、移动设备等多个领域的游戏开发工作，此外Leslie还成立了一家专注于VR领域的公司VR-Chitect，经营各种VR相关产品。

星期三

25 ●游戏工委官网上显示，一款名为《新超级马力欧兄弟》的游戏已经通过了广电总局的审批，获得了在国内上市的版号。在公示的信息中并未注明其对应的主机平台，值得一提的是，信息中的出版单位虽然是江苏凤凰电子音像出版社有限公司，但提审的著作权人却是“日本任天堂有限公司”。

星期四

26 ●Square Enix和漫威联合宣布开启“复仇者计划（The Avengers project)”，将在接下来的几年中合作推出多款《复仇者联盟》游戏作品。此计划将由水晶动力和Eidos-蒙特利尔两家工作室负责，有消息称“复仇者计划”将采用原创剧情，并为接下来几年将要展开的“漫威宇宙”起导入的作用。

技术力不足导致进度缓慢《龙鳞化身》遭微软取消

1月10日，微软向媒体宣布，经过了一番考虑之后，确定将终止《龙鳞化身》的开发。根据媒体公布的情报显示，因为本作在开发中遇到了技术问题，而导致工期严重滞后，在过去的一年中本作的开发工作已经陷入了巨大的困境。而由于项目所带来的巨大工作压力，白金工作室有几位重要员工希望获得休假，但这却又会继续影响到项目的进度，从而产生了难以调解的矛盾。自去年开始，微软与白金工作室的关系已经迅速恶化，而因为游戏引擎方面的技术问题和严重的进度滞后，双方均认为已经无法继续合作开发本项目。

《龙鳞化身》自2014年E3展会正式公开后，此前已经经历过一次延期，游戏发售时间曾经由E3 2015公布的2016年末推迟到了2017年。直到目前游戏取消为止，本作正式公开的情报并不多，仅在E3和科隆游戏展等大型展会上公布过实际内容。对于一款开发了四年的3A级大作而言，选择终止开发显然是一件让人很难预料的事情，而就目前的情况来看，微软方面不仅取消了这个项目，也关闭了所有和本作有关的官方视频影像，可见这次微软与白金工作室的合作出现的矛盾比较严重。而作为一款原创作品的《龙鳞化身》，不仅IP本身没有太大的价值，宣传期间的口碑也比较一般，所以本作能够复活的几率应该十分渺茫。



业界声音 THE VOICE

《仁王》或许将会对《忍龙》未来的发展产生影响，这个品牌对我们依旧非常非常的重要，不过就目前而言，这个系列还需要再沉寂一段时间，而当合适的时机来临时，我们一定会把它重新带回到玩家面前。



Tom Lee
Team Ninja
创意总监

在《仁王》即将发售之际，Tom Lee回应了媒体提出的有关Team Ninja旗下另一大招牌系列——《忍者龙剑传》的问题，他表示在经过之前几次不成功的尝试之后，系列的口碑已经遭到了巨大的打击，当时开发团队没有做出正确的选择，以至于对品牌造成了一定伤害，所以系列的复活还是需要继续等待。而在这些失败的经历中Team Ninja也进行了学习，从而取得了新的进步，甚至可以说正是因为之前的失败，才促使他们走出困境完成了《仁王》的开发。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

游戏大年来临，过年红包多多。
刚买没拆封，新游晚上解锁。
每日，新作，不眠不休不觉。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.2.10 —— 2017.7.13

注
1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
14	PS4 / XONE	生化危机7 禁止公开的录像第2 盘	Banned Footage Vol.2	Capcom	79港币	动作冒险	中文版	DLC
14	PS4 / XONE	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	468港币	动作	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	狙击精英4	Sniper Elite 4	Rebellion	59.99美元	动作射击	美版	17岁
16	PS4 / PSV	萌萌2次大战略3	萌え萌え2次大戦（略）3	SystemSoft	7800/6800日元	策略	日版	17岁
21	PS4 / PSV	伊苏 起源	Ys Origin	Falcom	未定	角色扮演	日版	15岁
21	XONE	光环战争2	Halo Wars 2	Microsoft	199人民币	即时战略	中文版	12岁

在 2015 年底带给玩家们充满了革新味道的《光环 5 守护者》之后，2017 年 343 Industries 再度发力，给系列玩家们带来了一个阔别已久的《光环》外传作品系列新作——《光环战争 2》。这款一改系列正篇风格，变成了即时战略的作品继承了前作《光环战争》的游戏形式，而且加入了大量游戏模式，其中全新的“闪电战”模式参考了集换卡牌游戏的思维，玩家能够创造卡组，并通过直接召唤单位来和敌人进行对战，新意十足。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 / XONE	乐高 世界	LEGO WORLDS	WB Games	248港币	动作	中文版	7岁
23	PS4	魔女与百骑兵2	魔女と百騎兵2	日本一	7200日元	策略角色扮演	日版	15岁
23	PS4 / PSV	超级机器人大战V（攻略预定）	スーパーロボット大戦V	BNEI	529港币	策略角色扮演	中文版	15岁

本作收录的《真魔神 ZERO》和原创的大魔神皇帝 G 是超级系作品的一大看点，真实系作品则有《海盗高达》这一呼声极高的作品登场（话说为什么没有《V 高达》）。从 PV 来看，本作的战斗动画水平更上一层楼。以往主机版机战常见的系统仍旧保留，新加入的额外动作和额外命令系统能够让机体做出特定的行动，让玩家的战术可能性大幅提升。这次游戏还为新手准备了简单的初学者模式，和正常难度的标准模式，无论新手还是老司机都可以畅快游玩。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
23	PS4	尼尔 自动人形（攻略预定）	NieR：Automata	Square Enix	7800日元	动作	日版	17岁

早些时候，《尼尔 自动人形》发布的试玩版就已经让玩家们见识到了 SE 联手白金工作室所呈现出的极高品质，白金招牌式的战斗系统与极具 SE 特色的世界观设定堪称天作之合，来自 MONACA 那熟悉的咏唱旋律更是神来之笔。与前作类似，本作同样会有多结局，全部打通大约需 60 小时，但是否还会有前作那种丧心病狂删存档的奖杯就不得而知了。而如果你曾经玩过前作的话，那么还会在本作中找到不少小惊喜的彩蛋哦！

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
28	PS4	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

2017年3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	ns	魔界战记5	Disgaea5	日本一	未定	策略角色扮演	日版	12岁
3	ns	魔法气泡俄罗斯方块 S	Puyopuyo Tetris S	SEGA	4990日元	益智	日版	全年龄
3	ns	超级炸弹人 R	Super Bomberman R	Konami	346港币	动作	中文版	全年龄
3	ns	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	4800日元	角色扮演	日版	12岁
3	ns	勇者斗恶龙 英雄集结 1+2	Dragon Quest：HeroesI·II	Square Enix	8800日元	动作角色扮演	日版	未定
3	ns	1-2-Switch	1-2-Switch	Nintendo	4990日元	模拟	日版	全年龄
3	ns	信长之野望 创造 威力加强版	信長の野望·創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	9800日元	策略	日版	全年龄
3	ns	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	Nintendo	6980 日元	动作角色扮演	日版	12岁
7	PS4 / XONE	幽灵行动 荒野	Tom Clancy’ s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	468港币	动作冒险	中文版	17岁
9	PS4	王国之心HD 1.5+2.5ReMIX	キングダム ハーツ -HD 1.5+2.5 リミックス-	Square Enix	6800日元	动作	日文版	全年龄
16	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	6980日元	动作射击	日版	17岁
16	PS4 / PSV	加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールドVSソードアート・オンライン 千年の黄昏	BNEI	7800/6800日元	动作角色扮演	日版	未定
18	3DS	怪物猎人××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	5800日元	动作	日版	15岁
21	PS4 / XONE	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	59.99美元	角色扮演	美版	17岁
23	PS4	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	438港币	角色扮演	中文版	15岁
28	PS4 / XONE	黑暗之魂III 围城	The Ringed City	BNEI	未定	动作	中文版	DLC
30	PS4 / PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	7800/6800日元	动作	中文版	未定
30	ns	三国志13 with 威力加强版	三國志13 with パワーアップキット	Koei Tecmo	9800日元	策略	日版	全年龄
30	PS4 / PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	7800/6800日元	角色扮演	日版	未定
30	PS4	东京幻都eX+	Tokyo Xanadu eX Plus	Falcom	未定	角色扮演	中文版	未定
30	PS4 / PSV	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	未定	动作	中文版	12岁
31	PS4 / XONE	杀手47	HITMAN	Square Enix	59.99美元	动作冒险	美版	17岁

2017年4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
4	PS4 / XONE	狙击手 幽灵战士3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
6	PS4 / XONE / ns	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	未定	动作冒险	中文版	未定
7	PS4 / XONE	子弹风暴 全开版	Bulletstorm: Full Clip Edition	People Can Fly	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
20	PS4	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	5800日元	角色扮演	日版	未定
20	3DS	火焰之纹章 回响 另一个英雄王	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	Nintendo	4980日元	策略角色扮演	日版	12岁
27	3DS	龙珠英雄 究极任务X	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	BNEI	5700日元	棋牌	日文版	未定
27	PSV	枪枪小妖精	ガンガンピクシーズ	Compile Heart	7344日元	动作射击	日版	17岁
28	ns	马里奥赛车8 豪华版	Mariokart 8 Deluxe	Nintendo	5980日元	竞速	日版	未定
28	PS4 / XONE	小小噩梦	LITTLE NIGHTMARES	BNEI	189港币	策略角色扮演	中文版	未定

2017年5月

日期	机种	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
2	PS4 / XONE	不义联盟2	INJUSTICE2	WB Games	未定	格斗	美版	未定
6	PS4 / XONE / NS	Rime	Rime	Tequila Works	未定	冒险	美版	未定
25	PS4	伊苏Ⅷ：丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	中文版	12岁

2017年6月

日期	机种	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN7	BNEI	8200日元	格斗	日文版	未定

2017年7月

日期	机种	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年内

日期	机种	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	ARMS	ARMS	Nintendo	未定	竞速	日版	未定
春	PS4	重力异想世界2 时光方舟——瑞雯的抉择	Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice	SIE	免费	动作	中文版	DLC
夏	PS4 / XONE	掠食	PREY	Bethesda	59.99美元	动作冒险	美版	未定
夏	PS4	轩辕剑外传 穹之扉	轩辕剑外传 穹之扉	Softstar	233港币	角色扮演	中文版	15岁
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
秋	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	未定	冒险	日版	未定
秋	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作射击	中文版	未定
年内	PS4 / 3DS / NS	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7	Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	39.99美元	动作冒险	美版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文	DLC
年内	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / XONE	王国之心3	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	天堂的季节	Seasons of Heaven	Nintendo	未定	冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	冒险	日版	未定

新游速报

吸血鬼

Vampyr

■机种：PS4/XOne
■类型：动作角色扮演
■发行商：Focus Home Interactive
■发售日期：2017年内

本作的开发商Dontnod Entertainment曾开发过《记忆猎人》以及《奇异人生》，前者是一款题材新颖的动作游戏，而后者那引人入胜的剧情则让玩过的玩家印象深刻。本作可以称得上是这两个游戏的结合体，既有创意十足的战斗系统，也有耐人寻味的剧情。玩家将扮演有着吸血鬼和医生双重身分的乔纳森·E·雷德（Jonathan E. Reid），在吸血欲望的趋势下在伦敦夜晚的街头上徘徊。在本作中玩家需要在吸血冲动以及理智中作出抉择，吸血能让玩家提升等级不断变强，却会让玩家慢慢失去理智，而抑制欲望则能让玩家更好地维持自己医生的身份，但战斗能力却会被削弱。

本作同样是一款半开放世界游戏，玩家将在伦敦街头展开冒险。NPC们除了有着自己的行动规律外，玩家如何处置他们将会影响到NPC们的命运。另外本作玩家如果对NPC采取吸血，被害者的记忆会继承给玩家，这也是本作剧情发展以及解谜的关键。



◀玩家在游戏中使用的近战武器为手术锯，相当符合主角医生的身分。



▲在本作中玩家可以使用武器和吸血鬼能力和敌人战斗。

死印

死印

■机种：PSV
■类型：冒险
■发行商：Experience
■发售日期：2017年夏

本作由曾开发过“《恶魔凝视》系列”等众多DRPG的Experience开发制作，和之前的角色扮演游戏不同，新作摇身一变变成了一款恐怖题材的冒险游戏。玩家将扮演带有印记且失去记忆的主角，为了逃脱死亡的诅咒而来到了神秘的别墅“九条馆”。在神秘人偶的指引下，主角开始和其他同样拥有着“印记”的人合作并为了解除诅咒而展开探索。

在本作中玩家将会有多达六个同伴可以选择，由于每次探索只能携带一个同伴，因此不同同伴的能力将会直接影响到玩家探索的效率以及生存的几率。在探索途中玩家还会遇到各种“怪异”，然而玩家和怪异之间的实力差距实在太大，“冷静的判断”将会是玩家遭遇怪异时惟一的救命稻草。







游戏业临时工现象调查

大批热爱游戏的玩家进入这个行业，却被开发商们利用了他们的激情

Sarah 在同一家公司断断续续地工作了三年，她的最新合同持续时间比之前多了几个月。她很想转为正式工，但她知道这不大可能。她之前曾为此失望了好多次，她知道到头来总是要找其他工作。而如果没有新的机会出现的话，她只能再回来，再签另外一份合同。

由于是外包身份，她不能和正式工同事们享受同等待遇，没有带薪假期或病假。她的医疗保险只能用丈夫的家属保险。公司可以随时把她辞退，没有任何补偿。她的这份工作没有任何职业发展通道可言。

像 Sarah 那样的游戏产业临时工还有很多，他们很难摆脱外包临聘身分。实际上他们做的工作和正式工同事们一样，但是待遇却大不相同。

很多大作都是由大开发商制作，他们用很多年的时间积累了行业内的卓越声望。在游戏展的演讲或访谈中，工作室老板们总是对他们的团队价值侃侃而谈，将人才与创新文化视为最大的宝藏。然而大部分公司都不愿意谈到他们所聘用的临时工。

据就业机构 TargetCW 的数据，游戏产业中的开发领域，大约 10 ~ 15% 的人员并非正式员工，他们都是被短期聘用的外包人员。有些外包人员满足于现有的工作方式，其中也有一些自由与工作多样化的因素。一些高端的外包人员收入并不低，时薪超过 100 美元，而且可以在家里工作。但大部分外包人员都要在公司里上班，时薪 15 美元起。他们平常就像正式职员一样，却没有同等的待遇与保障。

2006 年，EA 遭到员工的超时加班联合诉讼，结果补偿超过 6 亿美元。

很多外包人员都因为无法转正而失望不已，他们普遍认为自己受到了不公正待遇，甚至是被经理给误导了，但也无可奈何。在劳动法领域，这被称为“就业错配”。

“大部分临聘人员都是按天或者小时计薪，”就业错配领域的专业研究人员 Nate Gibson 说。“他们没有失业补偿和相应保障，基本上是别人让做什么就做什么。雇主通过这种方式节省开支。”

Gibson 估计，聘用这种临聘人员平均可以节约大约 30% 的开支。“在竞争激烈的情况下，这对于一些公司来说是很大一笔钱。”

大量使用临聘人员、避免增加全职员工的行为，是美国国内税务局想要极力消灭的，也是一些法律机构和倡议组织的努力目标。国际游戏开发者协会主管 Kate Edwards 说：“这是游戏业的一个大问题，这种做法并不可靠，终究会被严格审查并采取行动。”

敲门砖

Sarah 的工作是制作具有电影感的过场动画，特别是其中有角色演出的部分。这一般是在项目后期做的内容。现在 Sarah 快 30 岁了，她的职业生涯中大部分时间都是临聘人员。她签约的公司是目前游戏开发圈子里最有名的公司之一，在全球有多家工作室。她希望能够转正，这样才有职业发展可言。

“游戏公司爱忽悠的事情可以说是臭名昭著，”她说。“他们给你签一年的合同，跟你说合同结束后可以转正。而到了合同快要结束的两个星期前他们就解约了，跟你说不能转正了。”

由于税法和劳动法的限制，企业招聘临时工的时间是有限制的。对于临时工的工作范围也有限制。但在实际操作中这些限制并没有人遵守，临时工的工作范围与正式工没有什么区别。

由于游戏业的市场变化很快，游戏公司们在行情好的时候就大量招募临聘人员，然后经济收紧的时候就大量裁员，游戏销量下降时，临聘人员首当其冲地进入解聘名单。因为裁掉正式员工的代价相当高昂，除了裁员补偿之外，美国的一些州以及某些国家对于大量裁员的行为是会征税的，而且对于内部的士气打击也很大。而解聘临聘人员的代价就小得多。

对于游戏产业的行情波动，很多游戏公司也在努力尝试采用内部项目流转的方式，让产生了冗员的项目，将开发人员转到其他项目。但这会面临人力协调的问题，一堆新人员进入一个已全速运转多时的项目，需要有一定的适应期。所以很多开发商宁愿通过临聘人员来灵活调节项目的人力需求，需要增加人手的时候就招募临聘，人员过剩时就解聘。比起正式员工，这样可以节省诸如医保、社保等各种费用。即便临聘人员的工资与正式工相同，光是节省这笔开支就能占到 30%。

正是因为发达国家的种种高福利，也就意味着每一个正式员工都会给雇主带来一大堆的保障性负担，所以很多公司都会严格控制 HC（人头数），尽可能用临聘人员弥补人力的不足。Sarah 说，她所就职的工作室，临聘人员占了一半以上。

很多临聘人员表示，他们之所以愿意签临聘合同，是想以此作为进入游戏业的敲门砖。但是随着游戏业界临聘人员的比例不断上升，转正的可能性越来越低。Sarah 说：“我的老板说她也很

乐意把我转为正式员工，但她也有老板，老板上面还有老板，他们总是否决增添正式工的提案，尤其是在我的领域。他们让我像正式工一样献身于项目，而当我建议怎么做会更好的时候，他们就想起我是临聘的，然后就无视我了。"

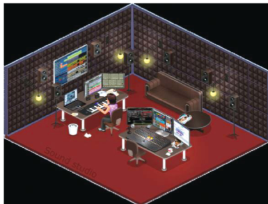
排外感

大公司们越来越关注招聘临聘人员的潜在法律问题，他们找来许多专家和人力资源经理，确保不会有越线的行为。很多公司让正式工和临时工佩戴不同颜色的工牌。临时工的管理由外部的雇佣机构负责，他们专门做"派遣人力管理"。圣地亚哥的 TargetCW 就是其中领先的一家机构，其客户包括许多业界最有名的游戏公司。Target 目前管理的游戏业临时工数量超过 1.5 万人，大约是 EA 员工总数的两倍。

TargetCW 吸引了许多正在游戏业找工作的人，同时他们也通过 LinkedIn 等网站为客户寻找有合适能力的人。TargetCW 的 CEO Samer Khouli 表示，每年进入游戏公司的临时工数量都有 30% 的增幅。

临时工面临的另外一个问题是文化。在一些创意行业如电影业里，项目的大部分人都相当于是临聘的，各种人员按照合同聚在一起拍电影，拍完之后合同就结束了，接着大家各奔东西去做自己的下一个项目。他们的权益是通过行业工会来保障的，而这种情况在游戏业并不存在。游戏的开发过程与电影不同，大多数游戏是由固定团队开发的，临聘人员很难融入到他们的圈子。

当一家公司因为"就业错配"的官司而遭到审查时，被问到的第一个问题就是临聘人员是否参与了公司的会议，或者公司的集体旅行以及各种集体活动。按照相应的法律法规，如果参与了公司的这些活动，就应该是正式员工，如果只给予临时工的待遇，就违反了劳动法。所以这种集体活动就被视为红线，雇主是不会让临时工参加这些活动的。这就进一步加剧了排外感。



消耗激情

相比之下，小公司更倾向于把临时工当正式工用。Rachel 是一家小游戏公司的编剧，整个公司只有十几个人。几周之内，她就参与了游戏的各个方面 其中很多是她从未做过的。她并不介意，这让她觉得自己很快能转正。

"我什么都做，包括虚幻引擎的东西，还有音效设计、系统设计、战斗设计、编剧、游戏测试、QA，你能想到的都有。但我没得到什么好处，没有津贴，也没有带薪假期。"当游戏发售后，Rachel 又被安排了底层管理工作，之后不久她辞职了。但她的麻烦才刚刚开始。

美国内税局对于大量使用临时工的情况非常关注，很多公司实际上是通过这种方式规避税费，在一定程度上，税费是转嫁到了员工身上。根据美国的税率，只要年收入低于 11.3 万美元，自由职业者的税率是高于固定职业的。

Michael 是一个美工，他是在朋友的介绍下，加入一家小公司一起开发一款电竞游戏。他甚至没有签合同，只有口头合同，说是一段时间后就可以转为全职。他一直在努力工作加班争取表现，但这口头承诺从未兑现，之后他决定离职。"我建议想要在这个行业立足的新人们一定要谨慎，一定要签合同或者成为正式员工，千万不要相信任何口头承诺。这种行为在游戏业以及电竞领域非常普遍。"

Robert 在一个 4 人的工作室里拿时薪，当时他还没有毕业。"他们总是承诺'你毕业后就转正'，我毕业后承诺变成了'游戏完成后，收入到帐后你就转正'。我等了很久才意识到自己吃亏了，这是老板廉价聘用以及躲避税费和各种开支的手段。"

Robert 认为，在这种事情上浪费时间等待，实际上是错过了更好的职业发展机会。他做了 5 年的临时工后，现在终于有正式工作了。

按照美国的劳动法，以试用期为名招聘临时工也是违反相关规定的，如果遭到审查，审查者会认定应该给予这些员工正式待遇，雇主将会遭到处罚，金额是支付给员工所有工资总数的 70%。2000 年，微软和时代华纳向数千名员工支付了数百万美元的这种罚款。不过这种官司很少走司法程序，临时工们没有钱付律师费，而且担心对自己的职业发展不利。

一些游戏公司也会因为其他的待遇不公问题而遭到起诉。2006 年，EA 遭到员工的超时加班联合诉讼，结果补偿超过 6 亿美元。2016 年初，Valve 因为不当原因解聘某聘用员工而遭到起诉。这些问题在小公司里更常见，只是很少受到政府的管制。公司越大，这方面的风险就越高。所以小公司更愿意冒这种风险，大公司会非常谨慎。

Tyler 是一位视频编辑人员，被一家大发行商聘用后他一度非常兴奋。但随后他才知道自己实际上是为一家外包公司工作，并非发行商本身。而这一点在他面试的时候并没有说清楚。

在他的工作期间，工作时长不断增加，而工资却没有增长。"我们从来没有签过任何同意改变工作时长的文件，也没有被告知这些事情。我的一个同事问是否可以商量，得到的答案是不能，如果他不乐意随时会被替换。"

Tyler 决定不抱怨，坦然接受了这份工作。他曾觉得自己能进入游戏业工作是一件幸运的事。但是在那家公司工作了 18 个月后 ,他突然因为"态度恶劣"而被开除了。

"我觉得把我炒掉的那个人纯粹就是看我不顺眼，我不是惟一一个，经常就是他们不喜欢谁就让谁走。"Tyler 说在他的部门里，大约一半都是外包，但很少能够转正的，虽然他们大多都想留下来，也对他们的上司说过。

"他们都是找那些真正热爱游戏的人，这对我们大多数人来说都是第一份或者第二份工作，都是大学毕业没多久。雇主们都笃信所有人都想在游戏公司工作。我工作几个月后，当时的一个经理说'这就是在你们面前摆动的萝卜'，我们都是那只驴。"

Tyler 挣扎了几个月后，最终决定搬到一个比较便宜的城市，现在他是一个视频编辑，但与游戏业无关。他说这辈子都不会再做外包，即使不再进入游戏业。

"大家真的都很想在游戏公司工作，很多公司都想利用这种激情。"

循环

美国内税局认为，所有在公司驻地工作的员工都应该是全职员工，如果员工大部分的时间都是在办公室里度过的，也没有其他客户，就应该被当作正式员工。游戏业的雇主们经常通过一些限制措施规避审查，比如外包人员的签约期限只有 9 个月，另外 3 个月的休假结束后，再签约 9 个月。一些外包人员表示很乐意一年休几个月的假，但大部分人表示这让他们的经济非常拮据。

Luke 就是在一家大发行商按照 9 个月聘用制工作的 QA 测试人员。当游戏延期后，他被续聘三个月，然后接着续聘，结果一直连续工作了 1 年 8 个月。在此期间，他被安排了超出合同范围的工作。他成功地让上司将时薪 15 美元加到 18 美元，但是对于转正的多次努力都无疾而终。"我的经理说，所有的 QA 全职职位都满了，没有新的编制，除非'有人走了或者死了'否则短期内是不会有职位缺口的。"

在他漫长的合同期里，Luke 无法休假，生病的日子就成了大问题。"我觉得不舒服的时候，只能自带感冒药或者止咳片上班。病得很重的时候我就强迫自己呆在家里，承受时薪的损失。"

而 Luke 的正式工同事们有病假、有带薪休假、有医保社保。他做相同的工作，待遇却天壤之别。"我从小到大就被灌输了努力工作终有回报的观念，让我极其失望的是现实并非如此。"

David 是在某大开发商工作多年的 3D 美术师。"我一直被告知不能参加公司会议，但他们却一直邀请我去。我讨厌节假日，因为放假就没工钱。我被准许圣诞和新年的两周加班工作，因为我损失不起那么多的工钱。于是我去加班了，我是工作室里惟一一个活人。"

由于游戏业一直以来形成了开发周期漫长的行业特性，导致加班现象严重。同时由于热爱游戏的大批玩家渴望进入游戏业，意味着给开发商们提供了大量的人才资源池，于是外包临时工的现象屡见不鲜。

Sarah 说，虽然很不喜欢外包工作，但她因为家庭原因离开一段时间后，仍然只能以外包身分重返岗位，她说这种感觉就像被人当面踹了一脚。

"他们想要让你以为自己是大家庭的一份子，我们都在一起朝着共同的目标工作。他们让我努力和他们一样工作，但是当合同结束了，他们突然就变了脸，说，嘿，你的合同结束了，一切都结束了。"

第一人称视角就不是《生化危机》？

从《生化危机 7》于 2016 年 E3 游戏展首次亮相起，质疑声就从未停息过。官方定义的“孤立视角（Isolated View）”让系列正统作品继 4 代之后迎来了第二次视角变革，这也令 7 代始终处在舆论的风口浪尖。“第一人称视角就不是《生化危机》”的声音层出不穷，直至游戏发售后的今天仍未曾停歇。其实很多人并不知道，在《生化》初代的开发初期，制作方向恰恰就是主视角射击。主观视点能让玩家直观地感受到敌人袭来时的恐怖，但由于当时的硬件机能和技术所限，游戏画质会因此受到严重影响。几经权衡，《生化》才改为了日后被奉为经典的第三人称视角。而在《生化 4》的开发陷入僵局时，三上真司重回开发第一线对游戏进行了大刀阔斧的修改，越肩视角射击的全新玩法一经公布同样饱受质疑，只不过当时国内的网络还不像现在这样普及、一丁点异议都能甚嚣尘上罢了。

作为一个发展了 20 年的系列，《生化危机》所涵盖的类型和玩法包罗万象，主视角的《生化》也曾多次出现。2000 年发售的《枪下游魂》就以老式《生化》的探索解谜，配合主观视角的瞄准战斗，将与生化怪物作战时的紧张感直接地呈现给玩家，成功地衍生出了一个分支系列。2007 年诞生于 Wii 平台的《安布雷拉历代记》则是干脆做成了光枪射击类玩法，让这个濒临灭绝的游戏类型凭借“生化危机”的金字招牌重获新生。甚至在 GBC 平台鲜有人知、被列为剧情黑历史的《外传》，其简陋的战斗系统同样是采用了主观视角。而在被玩家视为正统、剧情与序号作紧密相关的作品中 主观视角也屡见不鲜。《代号维罗妮卡》的附加模式“战斗游戏”中，就可以选择主视角游玩，开枪的同时按↑方向键还能提



高爆头几率；NDS 版《生化危机 死寂》配合触控板设计了“刀圣”模式 在主观视角下用匕首应战，颇有《鬼武者》一闪系统的爽快感；3DS 版《启示录》特有主观瞄准视角，同样是为了结合裸眼 3D 技术强化战斗时的临场感。

可见，单纯以视角来评判游戏无疑是管窥蠡测。因为在核心玩法上，《生化 7》重新回归了系列最为精髓的“生存恐怖”，这一点才是最重要的传承。从 1996 年的初代起，《生化》在封面上就为本系列定下了基调——生存恐怖（Survival Horror），恐怖感不单单来源于突如其来的视觉和听觉惊吓，以及各种造型诡异的生化怪物，更在于用有限的物资在陌生的环境中求生的压力。4 代的革命性进化让游戏爽快感大幅提升的同时，生存恐怖感锐减也是不争的事实，尤其 5、6 代甚至可以重选章节刷钱、刷物资，更是让资源危机感荡然无存，与系列原本标榜的基调相去甚远。作为分支的“《启示录》系列”在一定程度上回归了生存恐怖玩法，因此广受好评。

《生化 7》倾力打造的“狭窄深邃的恐怖”，让游戏的风格又回到了在未知环境中求生，令玩家重新体会到了生存恐怖的魅力。门后陌生的环境存在着怎样的敌人不得而知，玩家必须仔细地搜刮场景中的每一个角落，利用寥寥可数的有限物资确保活命。敌人不再会掉落补给，杀死它们的目的只是保命，而像杰克老汉这种即使击倒也会很快爬起的敌人，更是让玩家不愿意浪费弹药在他身上。物资紧缺的压力在“疯人院”难度下更是提现得淋漓尽致，面对大幅强化的敌人玩家只能步步为营，甚至连存档都得消耗“磁带”。每一次存档都要慎重选择，因为稍有闪失真的会卡关导致只能重来，这正是在向老《生化》的色带和打印机致敬。在游玩《生化 7》的过程中，玩家拿到霰弹枪和榴弹枪等武器时的感觉是安心，而不是又可以更爽快地虐杀敌人了；在听到存档点平静祥和的 BGM 时会长舒一口气，存活下来了的满足感油然而生——这种久违的感觉已经相隔了十几年。

诚然《生化 7》存在着剧情挖坑、耐玩度欠缺等缺点，但在视角革新的同时，玩法却能做到回归本源，这一点实在难能可贵。第一人称是最适合营造恐怖感的视角，它所能带给玩家的沉浸感远超其他形式，选择了这样的视角和风格自然也会流失一部分从 4 代以后才接触本系列的玩家。然而对于钟情于生存恐怖游戏的玩家而言，相信都能从《生化 7》中找到自己最初爱上这个系列的原因。



苍穹

单纯以视角来评判游戏无疑是管窥蠡测。因为在核心玩法上，《生化 7》重新回归了系列最为精髓的“生存恐怖”，这一点才是最重要的传承。



第一方，取还是舍？

大鹫与巨龙

2007年正式进入开发流程，2016年12月6日才于日本和北美地区发售，差一点点，这款作品就让我们等了10年，而其最终的综合媒体评价达到了81分，这就是《最后的守护者》，一款原定登陆PS3平台，却最终只能落户在其后继机型PS4上的独占作品。

10年的等待值不值得？玩家们各有看法，我们首先很肯定的一点是，在商业上来说，《最后的守护者》毫无疑问是个失败的作品，它的品质和开发周期不对等，它引起的讨论和关注也及不上当年上田文人的《ICO》和《汪达与巨像》，它的销量永远弥补不了它的开发费用，它也很有可能无法被永远载入史册受到玩家传颂——因为这再也不是一个具有文艺风格的游戏能够大行其道的年代了。

这笔账我们算得清，都从当年SCE等到变成了今天SIE的索尼互动娱乐自然也再清楚不过，但是他们还是让这款作品延续了下来，坚持到了最终发售的一天。

为什么他们要怎么做？因为虽然商业上失败了，但在对企业的理念宣传上，《最后的守护者》是一个极度成功的案例。游戏创作虽然已经极度商业化，但仍然无法摆脱艺术创作的范畴，也存在着艺术创作的本质——即不确定性。资格老如小岛秀夫也无法让《潜龙谍影V》摆脱其身上带有半成品痕迹的事实，德高望重如宫本茂，最近还传出他负责开发的游戏被取消的消息。没有哪个开发者真能拍着胸口说自己做的游戏就百分百可以在预定的周期内做完，而他们最害怕的就是投资方——例如发行商因为游戏开发耗时过长成本过高而取消开发。而在资金相对充裕，但是往往对开发周期和品质有着更严格来求的第一方游戏当中，这种情况就更常见。《最后的守护者》的存在等于给了所有SIE第一方游戏开发者一枚定心丸，表明他们可以不用在游戏开发周期和成本上有太大心理负担，而能够安心追求品质。

当然我个人相信这种亏本买卖，SIE不会随随便便地干，不然索尼就真要破产了。毕竟就算是千金买马骨的典故里，那值得被买下来的骨头也是属于一匹千里马的，游戏业界中也并不是每一个人都有上田文人的江湖地位。


▲在辛苦开发了十年的游戏最终发售后，上田文人也并没有太过高调地谈起自己这十年的历程，但个中的艰辛，的确难以想象。

讽刺的是，在《最后的守护者》发售了一个月后，作为SIE竞争对手微软的第一方产品，原本预定会在2016年发售，随后延期到2017年的《龙鳞化身》，却不得不憋屈地宣布取消。孵化了整整十年的大鹫还能等到破壳而出之日，这条才刚刚被放进巢里的巨龙，怎么就要变成直接被埋在沙土中的死蛋了？

事实上，这一切并非毫无征兆。《龙鳞化身》的开发商是著名的白金工作室，制作人更是靠着开发游戏功力和推特上豪放言行闻名的神谷英树，因此玩家们在游戏公布之时纷纷猜测这会不会是下一款《鬼泣》或是《猎天使魔女》。但是在2015年7月时，神谷英树就曾在推特上公开表达对微软的不满，当时大部分人普遍认为只是神谷一贯作风使然，但已经为这个罕见的微软+日本开发商的第一方合作决裂埋下了伏笔。

随后神谷在2016年的微软E3发布会上甚至亲身演示了《龙鳞化身》的实际游戏过程，不时出现的技术问题也的确令人感到尴尬。更重要的是，身在现场的稀饭我自己也感觉神谷无论是神态和语气都透着一股不爽，似乎这个演示本身也是被赶鸭子上架而不得不为之，并没有一种向大家展示自己作品的自豪感。联系上之前他的种种言行，可以看得出来，这款作品的确存在着超越了游戏开发层面的问题。


▲神谷虽然言行豪放，但也不是拉不下面子的人，当年为了宣传自己的作品《神奇101》也是一改往风格穿着西装上任天堂直面会，这次和微软闹翻，只能说双方真的是存在难以消除的矛盾。

因此虽然《龙鳞化身》在2017年宣布取消是颇为突然的一件事情，但对之前种种情况有所了解的玩家，恐怕都已经有所心理准备了。

更何况，如果玩家们的游龄更老一点，可能还会知道微软也不是第一次和日本开发商闹翻了。

幻想破灭

时间回溯到Xbox还在进军日本市场的时期，他们曾经找上了当时还没靠《闪电十一人》和《妖怪手表》变成日本游戏发行商翘楚的LEVEL-5，希望他们能够在Xbox上开发一款当时非常流行的网络游戏，那就是后来连我们杂志都曾经报道过的《真梦幻想》(True Fantasy Live Online)。这是一款把奇幻和日式唯美风格进行结合的作品，举个粗糙点的例子，有点像3D版的《仙境传说》。这款作品当时为了配合宣传Xbox LIVE的在线服务功能，打算加入能够让玩家在游戏中实际语音对话的功能，以当年的网络水平来说，这个设计可谓是野心十足。



▲从宣传中看起来，当年的《真梦幻想》做出来，恐怕品质也是颇为梦幻，没想到最后竟然成了南柯一梦。

然而这个期望可能超越了LEVEL-5当时的实际开发水平，又或是有其他不为人知的原因，在一段几乎毫无进展的漫长开发周期后，这款作品在2004年正式取消，其后在X360推出时，时任Xbox部门主管的彼得·摩尔也声称《真梦幻想》并不会登上这台主机，甚至于这台新主机公布的开发商名单里，都完全没有LEVEL-5的影子。

这一幕和如今的《龙鳞化身》取消何其相似，而实际上就算不是日本厂商，在为微软推出第一方作品时，似乎风险并不比为第三方发行商做事要低。曾经创造出“《神鬼寓言》系列”的狮头工作室最后不但因为《神鬼寓言 传奇》陷入开发僵局而让游戏遭到取消，连工作室都被解散。看似创意十足的《星火计划》也在一段漫长的测试后宣布取消，而看起来吸引力十足的《幻影沙尘 重制版》也是仅仅公布了一段CG后就无疾而终。如今距离《除暴战警3》公布也已经有好一段时间，这个游戏近期却根本没有任何动静，或许在不久后我们就会再一次听到和其相关的消息，但只盼不会也是取消的噩耗。

取与舍

尽管升级版主机中PS4 Pro已经面世，微软神秘的天蝎也会在今年揭开面纱，但恐怕大部分人都得承认，属于主机的时代似乎正在离我们远去，而更为开放自由的虚拟数字平台时代正在到来，第一方作品的必要性和吸引力也将会随之下降甚至于消失。但是玩家们对于优秀游戏作品的追逐，是永远不会停止的，或许在微软全面倾向平台一体化的今天，他们对于第一方作品的决断有着商业的合理之处，但却未免显得过于在商言商。正如前文所说，游戏终究是艺术品，做游戏是栽花而不是种粮草，就算肥料给足环境宜人，也还得悉心栽培，才能流芳百世。在我们仍然每天带着兴奋与期待按下主机电源开关的今时今日，第一方厂商们想要抛开自家的主打游戏，的确是言之尚早啊。



《最后的守护者》的存在等于给了所有SIE第一方游戏开发者一枚定心丸，表明他们可以不用在游戏开发周期和成本上有太大心理负担，而能够安心追求品质。

CROSS REVIEW



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 阿库娅 ■出自《王国之心HD2.8 终章序幕》
■Coser 八重樱 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期

NewダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期



PS4/PSV

[21]

■Spike Chunsoft ■文字冒险
■2017年1月12日 ■日版

游戏简介："《枪弹辩驳》系列"重启之作，从故事背景到角色全部重新制作，极富魅力的角色们在封闭的学园中再次展开生死一线的自相残杀。玩家化身参与这场自相残杀的主人公，为了生存下去，要以自身的智慧来解开一个个充满陷阱的死亡谜题。

•剧情派 •动脑解谜

优点
• 剧情扑朔迷离
• 角色魅力高
• 附加模式丰富

缺点
• 结局容易引发争议

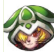


7

本作努力继承了系列一直以来获得高评价的所有要素：角色魅力十足、BGM极具感染力，诡计设计水准也在中等偏上。按章节死亡的角色带来的丧失感也依然值得评价并回味，为玩家带来一种病态的享受。过去作品中在系统方面为人诟病的一些不太亲切的部分也获得了改良，UI界面设计水准也大幅提升，对于系列FANS来说无疑是值得赞赏的又一次成功的延续。然而，**本应板上钉钉的高评价却因为最终章而受到了严重的冲击。**这并不是一个所有玩家都能接受的结局。



▲全程语音的学级裁判部分依然具有极高的可玩性。



7

登场角色一如既往地充满人格魅力，学级裁判中新增的小游戏与其他经过改良的细节也让论破时的爽快感更上一层。尽管有许多显而易见的优点，但本作的核心诡计实在是太具破坏力，个人而言，还是希望制作组能更珍惜系列积累而来的底蕴。



水无月

7

游戏的玩法延续了系列传统，系列老玩家可以轻松上手，角色和设定与过往作品无关也方便新玩家接触本系列。然而请注意，即使有了心理准备，本作的剧情的恶意程度或许依然出乎各位想象，这也注定了本作将是一部充满争议的游戏。

VG评论 COMMENTS

Loon 评《新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期》
剧情和系统都相当有趣。不给10分是因为有些坑挖了不填以及一些逻辑硬伤，当然游戏是非常不错的，如果玩过前作请千万不要错过。刚刚接触的玩家也能愉快地游玩，但有一些前作的梗在里面，更推荐补完再玩。

伊吹翼 评《新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期》
评价两极分化严重的一作，角色厨和玻璃心玩家大概会把本作批为屎作，推理游戏爱好者和理解系列精髓的抖M玩家会把本作奉为神作，不论引起双方争议的点的话，本作素质绝对是系列最佳。

王国之心HD2.8 终章序幕

KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue



PS4

[27]

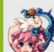
■Square Enix ■角色扮演
■2017年1月12日 ■日版

游戏简介：本作包含了三个游戏内容，分别是全新制作的《王国之心 0.2 梦中降生 断章》、高清移植的《王国之心 梦降深处 HD》以及讲述百年前键刃战争历史的《王国之心 χ 封底》，内容与《KH3》紧密相连，可视为是后者的一块敲门砖。

•fans向 •剧情派 •酣畅爽快

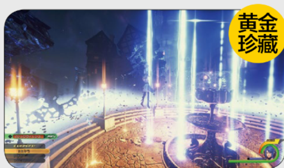
优点
• 爽快的战斗系统
• 出色的关卡设计
• 良心的高清移植

缺点
• 新内容太少
• 剧情太过深奥



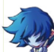
9

《KH0.2》作为衔接《KH3D》和《KH3》的过渡作品，尽管内容不多却亮点不少，战斗系统进化自2代但又融入了《BbS》的元素，手感相当爽快；关卡虽短却被划分成4个区域，通过空间高低差、多变的解谜设计、丰富的收集要素、众多的挑战任务等手段赋予了游戏更高的耐玩度，可见制作组确实是下了一番功夫的。相比之下高清移植的《3D HD》在画面细节上就要显得简陋不少了，不过好在稳定60帧的运行让这款强调速度感的游戏拥有很流畅的体验。



黄金珍藏

▲雷魔法终结技的全屏效果相当给力。



9

《KH0.2》的战斗回归系列2代，并结合了《BBS》中的特色系统，既能轻松上手，也玩出了新意。3小时左右的流程虽然意犹未尽，但精彩纷呈、高潮迭起，丰富的挑战任务和隐藏BOSS等更值得花时间进行探索。纯CG播片的《Back Cover》再次挖了一个大坑，另外比较遗憾的是《3D》高清版并未加入新内容。



9

高清移植的《KH3D》确保了稳定60帧的运行，并将原本在3DS下屏进行的操作融合到了PS4手柄上。讲述百年前键刃战争的《χ封底》为粉丝们描绘了一个全新的深坑。《KH0.2》在剧情上与之前几作完美衔接，老玩家们想必会非常感动。只可惜打通关只需2小时，玩过只会觉得意犹未尽。

VG评论 COMMENTS

木曜日 评《王国之心 HD2.8 终章序幕 》
作为《KH3》的前瞻性作品《KH0.2》的战斗系统确实非常不错，让人非常期待《KH3》，但作为一个复刻和含"试玩版"的作品，价格实在有点小高。

威姬卯 评《王国之心 HD2.8 终章序幕 》
战斗系统和画面都不错，就是锁定敌人有点蛋疼，经常被背后偷袭。

重力异想世界完结篇
Gravity Rush 2



PS4

[25]

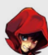
■SIE ■动作冒险
■2017年1月18日 ■中文版

游戏简介:2012 年发售的《重力异想世界》续作兼完结篇，强调操作重力进行飞行移动和战斗是本作的特色，本作在前作的基础上增加了更轻盈的“月球模式”和更重的“木星模式”，让玩法多变，还加入了拍照、寻宝等要素。

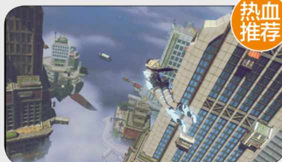
•剧情派 •甜畅爽快 •视觉系

优点
• 剧情音乐相当出彩
• 爽快的操作和战斗
• 独特的世界观

缺点
• 对晕 3D 的玩家是折磨
• 无可避免的视角问题



虽然本作的系统没有太大的变化，但是作为前作玩家玩到本作之后还是有眼前一亮的感觉，比如更加漂亮的 UI，全新的重力模式等等。**新增的世界非常广阔，流程长度和支线内容都非常足量，而且加入了拍照、寻宝这些要素让玩家探索这个世界有更多的乐趣。**不过重力操作和强调空战的玩法自然也带来了不可避免的视角问题，特别是本作有很多在空中十分灵活的敌人，不仅要求玩家熟悉操作，而且对玩家的方向感有很高要求，这既是本作的优点，同时也是缺点。



▲探索这座奇幻的空中都市是非常爽快浪漫的事情。



“跳楼少女”的故事终于在本作结束，前作中埋下的伏笔和悬念都在本作中得到了合理的解释，同时本作的剧情依然精彩。月球模式给人带来太空漫步的感觉非常爽快，大型 BOSS 战很有魄力。不过跟人类 BOSS 的空战也更多，方向感较差的玩家容易抓狂。



控制重力的操作玩法在时隔多年后依然如此新奇，新增加的一系列动作也令原先单调的战斗充满挑战性，固定打法的 BOSS 战也更为自然。只可惜独占 PS4 后仍存在掉帧问题，部分支线关卡无聊且繁琐，也无法得到丰厚的报酬，有些恶意延长游戏时间的感觉。

VG评论 COMMENTS

Proof 评《重力异想世界完结篇》
主线剧情扣人心弦，支线也很有意思，一定程度上补足了世界观。第四章的剧情有些突兀，跳的太快，好多地方让人摸不到头脑，有一些前作留下的坑也没有填上。总的来说，问题不少，但是值得一玩。

林梢汐 评《重力异想世界完结篇》
很好的！剧情上算是写了个完全，画面比一代好了很多很多，毕竟摆脱了 PSV 的束缚。但是战斗手感还有视角依旧糟糕，有几场我基本是瞎眼打过去的。

苍蓝革命之女武神
蒼き革命のヴァルキュリア



PS4/PSV

[20]

■SEGA ■角色扮演
■2017年1月19日 ■中文版

游戏简介：不同于《战场女武神》系列”世界观的全新系列作品，拥有更强调四人作战与动作性的全新战斗系统。五名大罪人的故事以及解放战争的始末，将通过后人的回顾娓娓道来。水粉画般的画面将演绎一段埋藏于历史中的动人故事。

•fans向 •甜畅爽快 •剧情派

优点
• 水粉画般精美画面
• 声优阵容豪华
• 部分音乐相当耐听

缺点
• 过场动画过多
• 剧情演出太平淡
• 前期难度过低



作为拥有与“《战场女武神》系列”不同世界观的作品，**本作用了大量的篇幅对战争的始末以及世界观进行介绍，但这也使得游戏的过场动画过多**，破坏了游玩的节奏感。而且过场动画中的演出也比较平淡，往往会采取固定一个镜头不动，角色开始不停对话的方式。全新的“LeGION”战斗系统虽然缺少战略性，但却提供了一骑当千的爽快感，而前期三刀砍死敌人的低难度在后期也有所改进。水粉画般的画面以及动听的音乐提供了不错的感官体验，演出声优更是堪称豪华。


▲本作最大的亮点，便是整个故事是由后人来回顾与讲述，使得游戏多了一层历史的厚重感。



作为冠上《女武神》之名的作品，本作的战斗系统却进行了大幅变革，取消了回合制，变成了半即时式的战斗。可惜这样的系统失去了“《战场女武神》系列”本身的策略性魅力，系统本身的简陋也易使玩家生厌。剧情方面融入了太多近年日式作品的流行元素，角色个性也没有值得深挖的地方。



取消了“《战场女武神》系列”的行动点数系统，虽然操作变得自由但策略性大减，同时单调的近战无双式战斗以及糟糕的操作手感、坑爹的视角锁定等设计都叫人吐槽不能……如果作为一款 JRPG 有足够好看的故事那也是能下咽的，可惜本作剧本只能用“尴尬”一词来形容。

VG评论 COMMENTS

A.N.I.M.E 评《苍蓝革命之女武神》
游戏其实还算可以 就是不应该叫“《女武神》系列”而已 变得期待值太高。

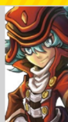
Recelephais 评《苍蓝革命之女武神》
整体不过不失，因为套有女武神 IP 才特别期待而已，要是没有这 IP 游戏还算可以。

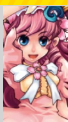
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

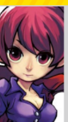
24~26分 的游戏为“**热血推荐**”


白菜 爱好标准日式萌系文字冒险游戏的王道型感性玩家。


八重樱 自认为非常客观的野村哲也粉丝。

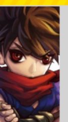

宇宙人 注重故事设定和剧情展开的玩家。喜欢探索各类奇幻的世界。


余烬 二次元爱好者，对卡通渲染的游戏画面颇具好感。


秋沙雨 对自然进化规律理论十分执着的非育成类游戏玩家。


纱迦 FC 时代过来的老玩家，《双截龙》曾经是他的最爱。


稀饭 神作《孢子》的死忠。曾在 CJ 采访过《蜡烛人》制作人高鸣。


苍穹 “《生化》系列”老玩家，能够接受第一人称的视角变化。

万物诞生之日
Birthdays the Beginning



PS4

[22]

■Arc System Works ■模拟育成
■2017年1月19日 ■日版

游戏简介：游戏名称十分文艺的本作是一款以物种进化为卖点的育成类游戏，游戏的画面风格十分清新可爱，玩家在游戏里可以通过升降地形来调节温度，也可以使用道具来调整生物的进化路线等等，甚至是实现人类与恐龙共存的神奇景象。

•家庭悠闲 •策略战术

优点：•画风靓丽可爱 •简单易上手
缺点：•流程较短 •游戏方式较为单调

色彩明艳可爱靓丽的风格给人的第一印象很不错。物种的进化分支较多，且数量与种类丰富。**玩家在游戏里所能控制的只有地形与气温，无法对生物圈造成其他的影响。不过在建立人类社会后的可玩要素不多，最终剩下的游戏目的就是收集生物图鉴。**当地图上的人类建立起部落或城市，房屋的数量多起来时进入微观模式就会出现掉帧。而最刁钻的就是奖杯里要求游戏内的时间度过 100 亿年，在开启高速时间流逝模式下也至少要挂机一百小时以上才能拿到这个奖杯。



▲以第一人称视角观察大地上的生物也别有一番风味。



从题材选择上来说让人想起了以前 EA 出的《孢子》，也是讲述亿万年的时代里生物是如何一步步演变的，不过整体视角要更为宏观，游戏形式也一直锁定在模拟经营类别上，感觉玩起来更纯粹。可惜游戏对于想象力发散不够充足，后期只能发展出人类文明，手柄操作也还是略显繁琐。



一款相当有趣的沙盒游戏，玩家将可以从宏观的角度，通过改变地貌以及气候来改变环境，从而让不同的生物诞生、繁衍以及进化。玩法虽然简单但又没有完全脱离常识，算是一款寓教于乐的游戏。但手柄操作有点不方便，在创造地貌时很容易误操作。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 幕留人传
NARUTO－ナルト－疾風伝　ナルティメットストーム4 ROAD TO BORUTO



PS4/XOne

[19]

■BNEI ■动作
■2017年1月24日 ■中文版

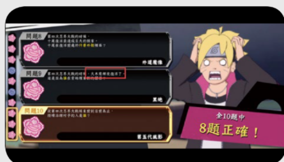
游戏简介：作为系列传统的年度版，《幕留人传》将包含从游戏本传发售初至今全部剧情 DLC 内容。新登场的《幕留人传》剧情选自去年年初（国内）上映的火影剧场版《幕留人传》，依旧以优秀且高还原的战斗带来更强于动画的视觉效果，新增的两个小游戏也趣味性十足。

•fans向 •酣畅爽快

优点：•战斗特写高度还原 •新增人物特点十足
缺点：•剧情部分表现乏力 •战斗流程缺乏创意



作为《火影忍者》完结的延续，外传《幕留人传》在剧本台词等方面要略逊一筹，这诟病在本身剧情表现就乏力的游戏中更为致命，看过动画的玩家可能全程会跳过。战斗方面，**BOSS 战缺乏热血，其余战斗则是回忆曾经的套路，大手笔场面放到了奥义动画中，仅有最后一战 QTE 部分完美地再现了动画中精彩的场面。**以上，乏味的剧情加重复的战斗，大于 2 的负面效果实在是令流程不够愉快，更别说支线中还有 43 场生存赛了。



▲大木桶辉夜？？？（六等星表情如右图）



本次的《幕留人传》DLC 只能算是中规中矩，和本篇的表现相比还是有着一定的差距，尤其游戏采用即时演算的剧情演出依旧显得十分廉价，如果能直接将剧场版中的画面放进去就好了。另外，如果是对幕留人这一代的故事提不起兴趣的玩家，可能会更加失望。



新剧情、新人物、新地图，“幕留人传”的表现只能说一般，主线剧情全程语音算是一个不错的亮点。游戏中不少支线的剧情充满“回忆”，而之前一直在宣传的“虚拟实镜设施”其实就是与老人物对战的挑战模式。当然，比动画更有魄力的战斗依然值得系列粉丝一玩。

双截龙Ⅳ
Double Dragon Ⅳ



下载

PS4

[16]

■Arc System Works ■动作
■2016年1月31日 ■中文版

游戏简介：曾经在 FC 和街机上名噪一时的经典游戏《双截龙》又回来了！系列第 4 作的画面保持了 FC 时代的点阵风格，玩法也是和当年一样硬派无比。故事模式通关之后可以游玩 100 层的塔模式，在里面解锁的角色也可以在故事模式中使用。

•经典再续 •像素怀旧 •家庭悠闲

优点：•支持本地双人同乐 •原汁原味的 FC 感觉 •能用历代经典角色
缺点：•不支持联网双打 •玩法几乎没有进化



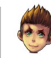
这是一款做给老玩家玩的游戏，游戏感觉和 FC 上的《双截龙Ⅱ》非常相似，各种好和不好的设定都被移植了过来。**游戏给人一种时光倒流的感觉，它和当今的很多像素风格游戏不同，其画面和玩法都停留于 FC 时代。**打塔算是游戏的附加模式，在里面能解锁包括 2 代的最终 BOSS、3 代的柳生和陈先生等角色，这点算是本作的最大乐趣。游戏整体难度偏高，如果没有当年经验的话会打得火冒三丈。强烈推荐以双人合作的方式来体验游戏，只是你必须找一个本地好友。



▲玩家的最大敌人依然是各种坑爹的机关。



对于没玩过 FC 版的玩家来说，本作一定会让你玩得想摔手柄。敌人那不知算高还是算低的 AI、诡异的 Y 轴站位、时有时无的起身无敌判定，足以让你对自己的动作游戏经验产生怀疑。双打会让游戏难度大幅下降，游戏乐趣大幅上升，只推荐双打。



关卡设计不成熟，Y 轴判定十分诡异，剧情乏味无聊，BOSS 毫无新意，本作对于 2017 年的玩家而言可以说糟糕至极。至于系列死忠，估计也很难在情怀之外找到本作其他的亮点了。即便大降价估计也很难减少玩家的抱怨，毕竟现如今有太多低价的独立游戏都要强过本作了。

蜡烛人
Candleman



XOne

[25]

■上海百家合 ■平台动作
■2017年2月1日 ■中文版

游戏简介：完全由国内游戏制作组交典创艺开发的这款作品在诞生之初就备受关注，获得了包括GDC优秀游戏奖和独立游戏大赛最佳游戏等荣誉，也入选了微软的ID@XBOX项目。游戏的核心是操纵只能燃烧10秒的蜡烛人，在充满黑暗的世界中进行冒险。

•小清新 •动脑解谜

优点
• 独特低光环境风格
• 每关有独特主题
• 部分收集挑战性高

缺点
• 检查点过少
• 游戏整体难度偏低



以一款国产游戏来说，虽然《蜡烛人》的整体难度不高，但是在设计水平上的确令人钦佩，**把握住了平台动作这个看似朴实实则设计难度颇高的类型特有的神髓，而且对蜡烛本身的特点进行了充分的运用。**遗憾的是目前没有加入通关之后的速通挑战模式，成就设计也略显简单，仍有一定改进空间。本次测评的海外版已经内置了改善游戏体验的补丁，国行版的补丁也已经推出，而且游戏将预定推出3个章节的故事DLC，讲述蜡烛人后续的故事，值得期待。



▲除了昏暗的低光环境，游戏中也有不少美丽的高亮环境。



合理运用自身有限的“烛光”以及环境的光源来探索场景和解开谜题的过程相当有趣。虽然本作的流程不长，但每章都有着不同的主题，谜题和平台跳跃部分的设计与“蜡烛”以及“光影”两大要素的契合度很高。不过本作的耐玩度和难度都不高，挑战性略显不足。



游戏的玩法非常简单，只有跳跃和点燃两种动作。不过由于场景和主题的多变，依然能够吸引人一口气打下去。游戏的难度很低，一开始可能会让人产生调高亮度的冲动（笑），熟悉之后就能体验到设计上的精妙之处。成就也十分好拿。

生化危机7
RESIDENT EVIL 7 biohazard



PS4/XOne

[25]

■Capcom ■动作冒险
■2017年1月24日 ■中文版

游戏简介：“《生化》系列”的正统续作改为第一人称视角，剧情时间线则依旧与现实平行。本作的故事发生在美国路易斯安那州的乡间一隅，前来寻找失踪妻子的主人公伊森被疯狂的一家人袭击，事件背后所隐藏的真相也渐渐浮出水面。

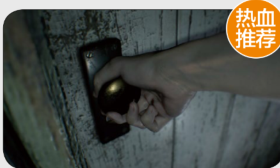
•恐怖惊悚 •硬派核心

优点
• 生存恐怖玩法回归
• 疯人院难度硬派
•VR版沉浸度出众

缺点
• 故事尚未说圆
• 重复耐玩度欠佳
• 部分BOSS战走过场



视角的革新为本作带来了前所未有的恐怖感，无法完全掌握周围的情况也令玩家时刻保持着紧张。**游戏回归生存恐怖的传统玩法值得称道，有限的物资和危机四伏的环境共同营造着生存的压力。**谜题设计的水准回归，录像带形式的引入也颇有新意。不过剧情方面挖坑太多，没能把故事说圆，许多伏笔可能要靠DLC才能补完，难以令人满意。缺少附加模式以及原本就不长的流程，导致本作的耐玩度明显不足。火速上架的付费DLC虽然素质不俗，但难免显得吃相难看。



▲对门后未知环境的恐惧，正是老式《生化》“生存恐怖”玩法的魅力所在。



如此恐怖的《生化》确实多年未见，强调沉浸感的第一人称视角让各种一惊一乍的演出更具冲击力。尽管主线内容很短，但前中期的游戏节奏相当优秀，能够让玩家体会到弹尽粮绝的求生过程，道具管理也很好地给游戏增添了战术性与紧张要素。



本作号称回归恐怖本源，玩起来也确实充满着熟悉的“老生化”作品中需要时刻提心吊胆的感觉，解谜和战斗节奏的把控恰到好处。缺点是游戏中敌人种类过少，后半部分流程过于单薄，同时没有附加模式（因为都放在了DLC里）也是硬伤。剧情方面也留了不少谜团。



从《生化危机7》一开始宣传要回归恐怖并改为第一人称后，就引起了不少玩家的议论。而在本作正式发售之后，熟悉但又陌生的《生化危机7》在玩家之中评价如何呢？目前为止，442名玩家们在游戏时光网站中为本作打出了9.0的平均分，可以看出玩家们对本作依然是相当认可的，其中有不少极具参考价值的评论。

VG评游戏

还是嫩点儿好
喜欢一周目疯人院难度下心脏扑通通狂跳却也耐不住好奇继续探索的感觉，这不就是恐怖游戏的魅力么。但流程过短，有种刚进入状态就戛然而止的不畅快感。谜题少，也简单了些，脑细胞都没处使。

TristanYe
虽然剧情远离了前作，但精神上回归了初心。恐怖、压抑，初始章让我想起《寂静岭2》。可惜手残，第一章BOSS老打不过，准备换简单难度了！

影之策士
突然想到，如果这个游戏所有可互动道具都没有箭头提示，难度又翻上一番。

好想sleep
游戏回到圆点，融合了初代的开门方式，三代的弹药合成系统和敌人追击系统，再加上阴森恐怖的环境，所以7代非常“生化”。没给满分是因为第一人称，玩到我头好晕。

清晰晚风
场景渲染出色，气氛烘托到位，系列作品中最恐怖一作。扣分点在于怪物类型单一，对于“生化”的探讨不足，更像是非自然的鬼怪电影，最终BOSS过于单调，没有收好尾。

Frank West
久违的恐怖感，向前迈出的每一步都如此沉重，每一处转角更是如同噩梦一般，前半段流程的体验堪称完美。游戏到了后期部分，赶工迹象就比较重了，关卡和敌人缺乏变化。

Ace 飞行员
VR体验加成9分，不用生化IP情况下9分，用生化IP8分，综合3个评分，8.6分合适。疯人院难度进行中！

Zqtrhhh
流程和内容过短是硬伤，如果说是VR专用值这个价，但是对于3A有点贵了。

栏目主持：余烬

春节期间，不知道各位有没有玩游戏玩到爽呢？亦或每天都在走亲访友，根本没时间玩游戏？无论是索尼还是微软，在春节前后都推出不少优惠活动以及新游戏。优惠活动没时间参与没关系，但新的国行游戏可要在节后好好玩一玩，据说这些游戏都有治疗节后综合征的神奇功效（误）！

一人一兽的相遇相知
PS4《最后的守护者》1月19日上市



09年E3，上田文人公布了他为PS3平台开发的最新作品《最后的守护者》，此时离他上一部作品《旺达与巨像》已经过去了4年。而就在所有人期待着这部小男孩与巨兽的全新作品时，上田文人却从索尼离职，这似乎让《最后的守护者》成为了又一部"有生之年"。时间如流水，当玩家们在E3 2015上再次看见这一人一兽时，埋藏于记忆中的那个故事再次开始，而这一次它将会在PS4平台上演。对于中国玩家来说，我们不仅等来了上田文人的最新作品，更是见证了这一人一兽真正地来到中国。

国行版《最后的守护者》已于2017年1月19日上市，普通版建议零售价为299元人民币。除了普通版外，还有珍藏版供玩家收藏，建议零售价为699元人民币。珍藏版收录的内容包括特制游戏铁盒＋蓝光游戏光碟、精美模型、72页精装美术设定集、特制贴纸、珍藏版收纳盒、数字原声带（10首）兑换代码，另外还可获得《最后的守护者》主题T恤一件。

本作的故事并不复杂。在一片神秘的遗迹当中，少年与名为特里克的巨大生物结下了不解之缘。这对看似不相称的组合从陌生到彼此依靠，越过无数高耸入云且遍布险境的重重障碍，一起解开隐藏在遗迹背后的古文明之谜，并为了自由和友情而展开了生死之战。而这简单的一人一兽相遇相知的故事却用着它丰富的细节让人感动。游戏的旁白与对白并不多，大多数的剧情都需要玩家与特里克互动来推进，而这无形的叙事手法却将一个完整的故事婉婉到来，让人沉醉于其中。

游戏的画面虽不能说是顶级，但对于诸多细节却有着生动的还原。特里克的体态表现相当真实，随风自然摆动的羽毛，活灵活现的大眼睛，充满力量感又灵活的庞大身躯，这只巨兽的生动表现让人对其极具好感。游戏对于场景的刻画也下注了笔墨，无论是密林中的绚丽光影还是草丛中起舞的彩蝶，总会让人停下来静静地欣赏，更不用提游戏中磅礴大气的场景建筑。

这样一部充满艺术气息的游戏再一次证明了游戏中的AI也可以相当的真实。对于喜爱动物的玩家，本作更是强烈推荐。

The Last Guardian
最后的守护者
珍藏版



用十秒换来的光明
国人独立游戏《蜡烛人》登陆XOne海外市场



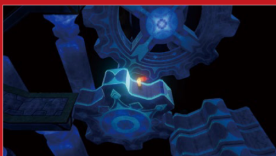
10秒能够做什么？看一眼某个新闻的标题，或者读一小段文字？对于人类而言10秒几乎做不了什么事。而对于蜡烛人而言，10秒就是它燃烧的一生，且它还要在10秒的时间里点燃他人破解谜题。这款由国人开发制作的独立游戏《蜡烛人》已于2016年11月18日登陆了国行XOne，并于2017年2月1日发行了海外版本。国行版售价为79元人民币。

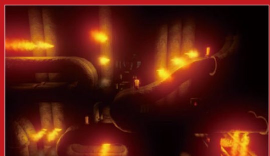
玩家们在游戏中所扮演的当然是这支蜡烛人，并可以手动控制蜡烛人进行燃烧，能够燃烧的累积时间只有10秒，因此合理选择燃烧的时机便是本作的关键所在。游戏中的场景被黑暗所笼罩，除了某些物件能够提供光亮以外，最主要的光明便是来自于蜡烛人自身的燃烧以及它所点亮的其它蜡烛。要想顺利地到达关卡终点，需要通过燃烧的光明来驱逐前方的黑暗，并依靠自身的燃烧来解开沿途的谜题。这看似简单的玩法却使得本作乐趣十足。另外，每个关卡中都有着不少供点燃的小蜡烛，这种收集要素也使得本作具有不少挑战性。不同于一般游戏单方面直白的灌输剧情，本作运用着自身的系统和互动性在叙述着这个故事的点点滴滴，随着章节所带来的剧情深入，玩家们将会看到一个黑暗的童话故事。

《蜡烛人》一些初始的理念诞生于Ludum Dare 48小时游戏开发挑战赛上，当时（2013年）比赛的主题正好是"10秒"。赛后，制作组将游戏的原型进行了各种优化，并将之发布到了国外Kongregate在线游戏平台上，首页长达一周的推荐使他们的游戏大受好评。然而此时他们却做出了停止游戏制作的决定，原因在于他们认为《蜡烛人》应该在主机或者PC平台推出，但由于当时国内市场的种种问

题，导致项目不得不暂时停止。2015 年出现了转机，《蜡烛人》加入了微软的 ID@Xbox 开发者计划，并使得开发得以继续进行。重新出现的《蜡烛人》在 2016 年多家独立游戏开发者大会上获得了"最佳游戏大奖"，并受到了媒体与玩家的诸多好评。

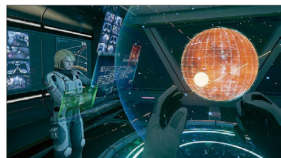
无论是游戏本身还是制作组的创作历程，都是在追逐着前方的那份光明。这样一款独特又极具艺术感的游戏，推荐给每一位热爱游戏的玩家。





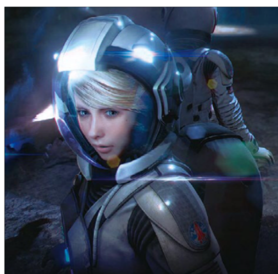
在火星上探索未知文明 PS VR游戏《揭秘计划》1月19日登陆PlayStation中国商店

一说到虚拟现实，可能不少玩家都想以此来体验一把太空之旅，而由唯晶科技所开发制作的这款《揭秘计划》正是一款综合式太空冒险游戏。本作共有十个关卡，每个关卡的 VR 体验玩法均不同。这款 PS VR 专用的作品已于 2017 年 1 月 19 日登陆了 PlayStation 中国商店，售价为 98 元人民币。另外，游玩本作需要 2 个 PS Move，且不支持 DS4。



在本作故事开始的一年半前，由于一颗长周期彗星撞击了"火卫一"，大批碎片坠落于火星表面，于是地球上的科学界，便迅速组成了一支探测队伍，搭乘大型宇宙飞船"尖兵号（Sentra）"，经过 9 个月的航行，来到火星外围，即使此时沙尘暴肆虐，指挥官仍希望驾驶登陆艇"箴言号（Impresa）"登陆火星，前往探测这些碎片，进而确认火星上是否曾存在生命及高科技文明。而玩家的任务是成功扮演副指挥官，参与火星的登陆过程，并在未知的大陆上找到"火卫一"碎片的位置，进而分析其成份与历史，并把讯息成功带回尖兵号。但在玩家驾驶探索车抵达"火卫一"碎片的坠落点时，指挥官与副指挥官却双双受到不明力量的影响，眼前似乎出现深埋于火星的种种历史的幻觉……

游戏共有十个关卡，有的关卡只需 6-7 分钟，有的关卡费时 15 分钟甚至更多。前期的关卡十分的简单，玩家大部分只需要听从指挥官的安排，并且做出简易的操作，比如驾驶登陆艇。中期的关卡，开始具备冒险解谜的成分。身为宇航员的玩家，在异星的土地上，可能发生意外，因此需要非常机智地化解危机。游戏设置了生命指数，在部分的关卡，指数会因为玩家的不恰当操作而低于 0%，那么还是会 Game Over 的，因此玩家可是一刻都不得大意。在游戏的后期，玩家会体验到许多古老的解谜



机关，从中或许将会得知火星文明的真相，另外，玩家也会参与一次困难度很高的击退外星生物的过程，这将是其中的一个游戏关卡。

总体而言，《揭秘计划》是带有各种丰富 VR 体验的一个具有故事性的作品，全程的中文语音使得游玩体验更加真实。

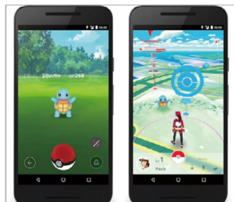
《精灵宝可梦GO》等类型的游戏暂不审批

要说 2016 年在全球最火爆的手游，《精灵宝可梦 GO》绝对是最有利的争夺者。先不论其累积超过 5 亿的下载量，单是其所引发的各种事件与新闻就已是数不胜数了。当然，这些新闻中的主角都不会是国内玩家，因为这款在全球火爆了的手游并没有登陆中国市场。不仅这款游戏没有登陆，广电总局前段时间正式表示，这种"增强现实技术（AR）+ 基于位置的服务（LBS）"类型的游戏都暂不受理审批。

总局表示："从相关游戏在海外市场的表现和社会反映看，此类型游戏采用了大量新技术与创新应用，对于游戏技术的发展有一定启示意义。同时，从境外消费实践和若干案例看，此类型游戏在运营中也存在较大社会风险，例如：对地理信息安全的威胁、对社会交通安全和消费者人身安全的威胁等等。有鉴于此，出于对国家安全和人民生命财产的高度负责，目前总局业务主管部门正在与国家有关部门协调，组织开展安全评估，一旦形成评估意见，将及时向社会公布。在此之前，总局暂不受理审批此类型游戏，建议国内游戏企业在研发、引进、运营此类型游戏时审慎考虑。"

从《精灵宝可梦 GO》之前的新闻来看，确实是有部分国外玩家在游玩本作时遇到了不少不愉快的问题，总局鉴于此暂不审批该类型的游戏也是在情理之中。而任天堂在《精灵宝可梦 GO》之后又推出了《超级马里奥酷跑》和《火焰纹章 英雄》两款手游，不知道总局对于这两款与《精灵宝可梦 GO》不同类型的手游是一种怎样的看法呢？







重新定义游戏乐趣

Nintendo Switch发布会汇总

当索尼和微软都采用小幅升级的形式改善自家本世代的主机时，任天堂则一个大踏步，率先迈入了第九世代——既不和你们玩堆砌硬件的军备竞赛，也不追求4K、HDR、VR等博人眼球的超前概念，而是一如既往着眼于对纯粹游戏乐趣的挖掘和创新，并打造出独一无二的体验。2017年1月13日，任天堂在网络直播发表会"Nintendo Switch Presentation"上，正式公布了有关Nintendo Switch硬件和软件的具体情报。新主机的发售日已经近在咫尺，各位是否已经做好拥抱次世代的准备了呢？

文 哪尼　美编 心の永恒

▶Nintendo Switch硬件规格一览

Nintendo Switch主机

尺寸	高102mm×宽239mm x 厚13.9mm（安装Joy-Con时）
重量	约398g（安装Joy-Con时）
屏幕	6.2英寸电容式多点触控屏，最大分辨率1280 x 720
CPU/GPU	NVIDIA定制Tegra处理器，主频、显存等详细性能未公开
储存容量	32GB（不含系统本身所占用的空间）
通讯功能	802.11ac无线网卡/蓝牙4.1，TV模式下可额外购买并使用有线网卡转换器
影像输出	最大分辨率1920 x 1080，60fps
声音输出	TV模式下通过HDMI接口输出，对应PCM5.1声道；掌机模式下通过自带立体声扬声器输出，或连接3.5mm输出设备
USB接口	USB Type-C接口，用于充电或连接专用底座
游戏载体	Nintendo Switch专用卡带
microSD卡插槽	支持microSD/microSDHC/microSDXC记忆卡，最大支持容量为2TB
传感器	动作传感器/陀螺仪/亮度传感器
电池	内置4310mAh锂电池，无法自行更换
续航时间	根据不同游戏，提供2.5~6.5小时的游戏时间（有可能更短）
充电时间	待机状态下充满约为3小时



Nintendo Switch底座



Joy-Con控制器、Joy-Con腕带

Joy-Con 控制器是左右一对的组合，每台 Nintendo Switch 主机最多可连接 4 对，也就是 8 个 Joy-Con 控制器。

为了避免玩家在进行体感游戏等激烈操作时，Joy-Con 控制器可能不慎从手中飞出，主机内附赠了可固定在手腕上的 Joy-Con 腕带，玩家可以将其分别安装到左右两个 Joy-Con 控制器上。

L键
-键
左摇杆（可按下）
方向键
截图键
R键
+键
ABXY键
右摇杆（可按下）
内置了NFC（近场通讯）功能，搭配amiibo使用
Home键
收到新讯息时亮起
滑轨
用于安装至Nintendo Switch主机，或搭配腕带使用
ZL键
ZR键
卸除键
按下后方可从主机上取下
红外线相机（手柄底部）
+标志&-标志
与Joy-Con控制器上+键和-键相对应，方便玩家判断左右
SL键
SR键
玩家指示灯
显示该Joy-Con分配到的号码
同步键
用于在无线状态下与主机进行配对
SR键
SL键
滑轨
用于与Joy-Con控制器连接
SL/SR键
带扣
将腕带套在手腕上，可调节带扣以免松脱
玩家指示灯
显示分配给该Joy-Con控制器的号码
滑轨锁扣
避免腕带和Joy-Con控制器脱离，按下后即可锁上。若想将腕带取下请先接触锁定。

Joy-Con握把

每台主机内会附带一个 Joy-Con 握把，用于将左右两个 Joy-Con 控制器插入其中，组合成接近于传统手柄的样式。这样使用 TV 模式或桌上模式游玩一些传统操作的游戏时，可以获得更为舒适的手感。





两种配色可选

首发机型提供两种配色，主要差异在于 Joy-Con 控制器的颜色——玩家可以选择低调沉稳更有科技感的“灰色”，或者活泼大胆更具视觉冲击力的“电光蓝”&“电光红”。

除了 Joy-Con 控制器的颜色外，这两种标准套装的内容物完全相同，包括 Nintendo Switch 主机 x 1、Nintendo Switch 底座 x 1、Joy-Con 控制器组合 x 1、Joy-Con 腕带 x 2、Joy-Con 握把 x 1、HDMI 线（1.5m）x 1、电源变压器 x 1、引导指南 x 1



▲灰色



▲电光蓝&电光红

三种模式切换

根据不同环境切换不同状态，并提供不同的游戏体验，正是 Nintendo Switch 的核心理念之一，它几乎可以适用于任何场景，让游戏的乐趣永不间断。索尼和微软都在努力打通自家不同平台间的壁垒，借助 Cross-Save 或 Play Anywhere 等概念，让玩家在家中和外出时的游戏体验能够无缝衔接，但实际使用时依然显得有些麻烦。而 Nintendo Switch 则是通过自身硬件上的组合与分离，真正意义上实现了完全无缝的游戏过程，任何时间任何地点都可以享受到家用机级别的体验。更难能可贵的是，即便在外出时，我们也依然能够和他人分享游戏的乐趣。



桌上模式

展开 Nintendo Switch 主机背后的支架，便可将其直立摆放。此时将 Joy-Con 控制器取下，并将其中一个分享给他人。那么即便身处没有电视的地方，也可以与亲密的好友通过主机自带的屏幕，一同享受协力或对战的乐趣。



掌机模式

将左右两个 Joy-Con 控制器接入 Nintendo Switch 主机本体后，便立刻化身为一台拥有 6.2 寸大屏幕的高性能掌机。玩家即便在外出时，也能随时随地享受到与家用游戏主机别无二致的出色游戏体验，远超目前任何一款掌机。



TV模式

将 Nintendo Switch 主机插入专用底座后，即可通过 HDMI 接口将游戏画面输出到电视荧幕等更大的画面上，除了可以享受大屏幕所带来的视觉冲击外，也非常适合在聚会中与家人或朋友一起进行游戏。

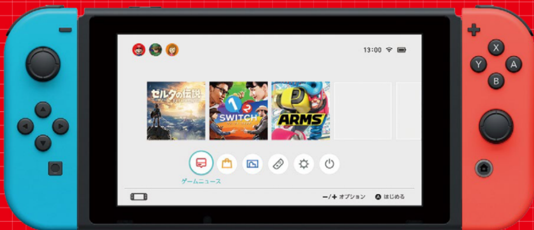
▶主页菜单功能

Nintendo Switch 的主页菜单非常简洁明了，顶部为登录账号、时间、网络和电量等基本信息；中央则横向列出所有的游戏；下方则是 6 个常用功能的图标：


查看与游戏相关的最新资讯


访问Nintendo eShop购买数字版游戏等内容


查看并编辑游戏截图，并分享到社交网络



▶操控创意无限

全新 Joy-Con 控制器，其实才是新主机的重头戏，仅仅从设计上我们就能感受到任天堂所倾注的心血与巧思——它汲取了 Wii 体感游戏的经验，并进一步强调分享的乐趣，而更重要的是在此基础上也能够完美胜任传统手柄的复杂操作，真正做到了服务于不同需求的玩家。 Joy-Con 既是一个整体，却又能各自独立，玩家在不同游戏中使用 Joy-Con 的形式很有可能会大相径庭——无论是组合还是分拆、横拿还是竖持，你所能想到的方式几乎都可以实现。另外，Joy-Con 还内置了”HD 震动“功能，当你晃动控制器时便可以感受到细腻而真实的触感，进一步增强游戏过程中的临场感。

传统操作

将左右两个 Joy-Con 与主机附带的握把相结合，无论是外形、按键分布或是握持手感，均与手柄类似。适用于单人进行传统类型的游戏。



抓取瞬间

以往想在任天堂的主机上截张图并不是件非常容易的事，不过这次官方直接在 Jon-Con（L）加入了个截图键，在游戏允许的情况下，抓准想要保留的瞬间并按下这个按键，便可以将截图保留下来，进行编辑或者分享。对于像文编们这样经常有攻略任务的人来说，简直是天大的福音。



分享乐趣

每个单独的 Joy-Con 控制器都能够独立运作，只要游戏支持，那么我们大可以将其中一支 Joy-Con 分享给另一名玩家。这样一来，在外出使用桌上模式进行游戏时，只需要一台主机就能让两人同时进行游戏，或许此时屏幕稍小，但乐趣不减。

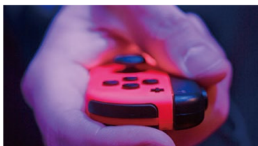

▲双手横向握持，用于传统操作。


▲双方均单手握持，实现体感操作的互动。



体感创新

将 Joy-Con 从主机上取下并安装腕带后，玩家便可以左右手各持一个，像使用 Wii Remote 那样进行体感游戏。当然，Joy-Con 的功能和精度都远超 Wii Remote，使用方式也更加多元化。



横向握持：最基本的使用方式，主要使用摇杆 + 扳机键（ZR/LR）。



垂直握持 :Joy-Con 独有的握持方式，主要使用 L/R 键 +SR/LR 键，在动作性较高的体感游戏中可以带来更好的体验。



结合外设：由于内置了陀螺仪和重力传感器等，Joy-Con 可以与专用的方向盘等外设配合，模拟出更真实的操作感觉。

红外相机：藏在 Joy-Con（R）底部的”红外相机“堪称是新主机的秘密武器，它可以捕捉并识别到范围内物体的形状、动作和距离，举个最简单的例子，它可以准确判断剪刀石头布的手势。至今为止并没有任何一台游戏主机带有这个功能，今后能够实现何种创新的体验，令人期待。

NFC感应

Joy-Con（R）的摇杆中内置了 NFC 感应功能，可以与 amiibo 进行互动，读取或写入相应的数据。





付费网络服务

虽然任天堂此前也推出过网络服务，但无论是实际体验还是内容的丰富度都差强人意。而随着新主机的发售，任天堂将为玩家提供一个全新的付费网络服务平台，不过目前还未确定正式的名称和收费标准，并且预计要到 2017 年秋天才会正式上线并提供完整的功能，在此之前所有玩家都可以免费体验。新的网络服务不再与主机硬件绑定，只要使用同一个 Nintendo Account 即可方便登录不同的主机。

与索尼和微软目前的策略类似，今后玩家若想在 Nindendo Switch 上进行线上联机，则必须加入这个付费网络服务。任天堂也将提供额外的增值内容，来提高这项服务的吸引力，主要为以下三个方面，均预定于 2017 年秋季开始提供，详细差异对比可参阅下方的表格：

1. 在线大厅和语音聊天 App

付费用户可以使用手机端的专用软件邀请好友进行在线游戏，或是进行语音聊天等。具备完整功能的软件将在 2017 年秋季正式推出，在此之前则会先行配信带有部分功能的版本，所有玩家均可免费体验。

2. 每月免费怀旧游戏

任天堂将为付费玩家每月提供一款 FC 或 SFC 平台的怀旧游戏，不过仅限当月有效，并非永久获得。这些怀旧游戏将会对应全新的在线功能。

3. 额外折扣

付费用户有机会在购买数字游戏或内容时享受额外的折扣。

根据外媒报道，任天堂社长君岛达己透露网络服务的价格标准会介于每年 2000~3000 日元之间（约合人民币 120~180 元），虽然相比其他两家价格更低，但就目前官方公布的增值内容来看则显得"寒酸"许多，大部分玩家最想要的应该还是每个月实实在在的 Nintendo Switch 免费游戏吧。

	付费用户	普通用户
在线游戏	支持	-
在线大厅和语音聊天应用	支持	-
每月怀旧游戏	支持	-
数字内容折扣	支持	-
任天堂e-shop	支持	支持
添加与管理好友	支持	支持
截图画面上传与分享	支持	支持
家长控制软件	支持	支持

无线通讯功能

Nintendo Switch 支持最多 8 台主机进行近距离通讯联机（免费），以及无线连接至互联网后，与世界各地的玩家或者身处远方的朋友进行线上游戏（付费）。

其他周边硬件

Nintendo Switch Pro无线控制器

●售价:7538日元（约合人民币460元）

Nintendo Switch 延续了 Wii 和 Wii U 的策略，主机本体中并未包含传统的手柄控制器，需要额外购买。如果你倾向于使用 Nintendo Switch 的"TV 模式"或"桌上模式"进行较长时间的游戏，或是对操作精度要求更高的游戏类型，那么可以额外购买这款 Nintendo Switch Pro无线控制器。



额外购买Joy-Con控制器

●完整套装售价：8078日元（约合495元人民币）

●单只装售价：4838日元（约合296元人民币）

每台 Nintendo Switch 主机中默认附带一对 Joy-Con 控制器，玩家也可以额外购买，用于支持多人游玩的游戏。官方提供了左右一对的组合套装或者单只装（颜色、左右任选）。额





◄►套装新增全蓝与全红两种配色。

外购买的组合套装除了有全灰、左红右蓝两种标准配色外，还增加了全蓝与全红（但没有左蓝右红的套装），每个 Joy-Con 默认都会带有一条黑色腕带。



▶单独购买其中一只，配色齐全。

Joy-Con腕带



●售价：626日元（约合人民币39元）

Joy-Con 腕带也可额外单独购买，且追加了“电光蓝”和“电光红”两种配色，可以更好地与 Joy-Con 控制器的颜色搭配。

Joy-Con充电握把

●售价：2678日元（约合人民币164元）

带有充电功能的 Joy-Con 握把，安装上 Joy-Con 控制器后，可以使用 USB 充电线将握把与主机相连接，持续为 Joy-Con 提供电力，不必担心游玩过程中控制器中途没电。



Joy-Con方向盘套装



●售价：1598日元（约合人民币98元）

将一个 Jon-Con 放入其中后，借助于陀螺仪和重力传感器实现手握方向盘的真实驾驶体验，喜欢驾驶游戏的玩家可以考虑。

▶关于Nintendo Switch你需要知道

取消锁区限制

在经济全球化的大趋势下，锁区早已变得越来越没有意义。索尼从 PS3/PSP 时代就已经取消，微软在 Xbox One 上也彻底去除了这一限制，只剩下任天堂仍在坚持，受到了不少玩家的诟病。不过在此次发布会上，任天堂专门强调 Nintendo Switch 的游戏和网络服务将不再有锁区限制，有进行跨区游戏需求的玩家今后不必再购买多台主机了。

值得一提的是，eShop 会自动匹配玩家当前登陆的 Nintendo Account 账号所属的国家或地区，每台 Nintendo Switch 允许同时登陆 8 个账号。玩家既可以随意切换某一个 Nintendo Account 账号的区域，也可以建立多个账号分别对应不同的地区，并全部登陆到自己的主机中。不过同一台主机上多账号间的数字游戏、DLC 等能否共享，以及是否会有类似“绑定常用机器”这样的设定，目前尚不明了。只能等到主机正式发售还再做进一步的测试。

系统语言缺失?

港版主机跟随日版和美版同步首发称得上是一大惊喜，也看得出任天堂越来越重视中国地区的市场，但令人不解的是港版主机的系统语言并不包含中文，在任天堂（香港）有限公司的官方网站上清楚地标明了这一点。虽然可以通过后期的系统升级更新进行追加，但官方目前并未表示有任何相关计划或时间表。如今内置多国语言基本上已经是智能电子设备的标准配置，因此 Nintendo Switch 主机系统不对应中文的做法实在有些匪夷所思，个人猜测还是仓促上市所致，前期准备不够充分，甚至同步推出港版的计划很可能也是临时决定。而在临截稿前，香港官网上悄然撤掉了原来“系统语言不支持中文”的说明，看来具体的情况只能等到正式发售后才能亲自确认了。

当然需要说明的是，即便系统语言不支持中文，但游玩中文游戏不会有任何问题，这点大家大可以放心。

无法向下兼容

Nintendo Switch 无法向下兼容 Wii、Wii U 或是 3DS 平台的游戏，也无法兼容以前的手柄等硬件外设。不过官方也表示不排除在未来的更新中，加入对以前手柄的支持。

掌机续航时间

在掌机模式下，Nindendo Switch 的续航时间为 2.5~6.5 小时，视不同游戏的情况会有较大的浮动，比如游玩《塞尔达传说 荒野之息》时只有 3 个小时左右，且官方并未说明屏幕亮度、是否联网等额外变量，这么看来续航时间只能说是不过不失。不过考虑到能够在掌机上享受到家用机游戏的体验，这样的成绩可以接受。

如今大家在外出时，移动电源已然是不可或缺的必备品，那么可否用移动电源为 Nintendo Switch 充电从而延长续航呢？由于主机本体的电源适配器接口采用了 USB Type-C，理论上只需要一条带 Type-C 接口的 USB 线便可以非常方便地连接移动电源。但目前任天堂尚未公开电源适配器的详细规格，一般的移动电源只能提供 5V 左右的电压输出，如果 Nindendo Switch 所需电压高于 5V，那么便很难搭配普通的移动电源使用，当然也不排除今后可能会推出专用的移动电源。

储存空间详解

Nintendo Switch 内置的储存容量为 32G，对于一款家用主机来说实在过于寒酸，如今 500G 甚至 1TB 的容量才是主流的标准配置。由于 Nintendo Switch 采用卡带作为游戏媒体，不必像光盘游戏那样安装大量的数据到主机当中，可以节省下大量的空间，但如今数字版游戏已经成为了一大趋势，许多一线大作的”体积“更是惊人，32G 恐怕难以胜任。目前已知《塞尔达传说 荒野之息》的数字版容量约为 13.4G 左右，几乎已经是内置空间的 50%。

当然，官方提供了 microSD 卡插槽作为提升存储容量的途径，且最大能够支持到 2TB（目前并没有这样的消费级产品）。不过事实是正规品牌的 128G microSD 卡价格在 300 元左右，而 256G 的则一下飙升到了 700~900 元左右，转嫁到玩家身上的成本过于高昂。而目前也尚不支持通过主机底座的 USB 接口外接移动硬盘，虽然官方表示在未来会寻求使用移动硬盘进行容量扩充的可能性，不过考虑到 Nintendo Switch 需要经常插拔的特点，即便可以外接硬盘也会带来体验上的割裂感，这与 Nintendo Switch “随时游戏”的诉求相违背，或许任天堂今后可以考虑推出拥有更大容量的“进阶版”机型。

若玩家并未使用额外的 microSD 卡，那么所有的数据都会存放在内置的 32G 空间中。而使用 microSD 时，只有游戏的存档数据会保留在内置空间中，数字版游戏、更新数据和 DLC 等可重复下载的内容则会转移到外置的 microSD 卡中。官方也明确说明，未来所有 Nintendo Switch 的游戏卡带都不可擦写，存档数据只会存放在主机的内置空间中。

成就/奖杯缺席

Nintendo Switch 依然没有搭载类似于成就 / 奖杯的系统，不过官方的态度比较暧昧，只是表示目前不能向外界透露与此相关的情报，奖杯 / 成就迷们不要轻易放弃希望。

游戏阵容

八款首发游戏

Nintendo Switch 一共有八款首发护航游戏，其中只有两款任天堂自家的游戏是完全新作，剩下六款均为第三方的移植游戏，这使得新主机的首发游戏阵容显得有些寒酸。不过毕竟有《塞尔达传说 荒野之息》这样重量级的作品压阵，《勇者斗恶龙 英雄集结》、《祭品与雪之刹那》和《魔界战记 5》等虽然是冷饭，但游戏本身的素质毋庸置疑，也算是符合老任一贯重质不重量的传统。

《塞尔达传说 荒野之息》
发行商：任天堂



任天堂耗时 4 年打造的系列最新作，画面、战斗、系统和交互等各方面都堪称系列之最。相关情报请参看 P32 页前线狙击。

《1-2-Switch》
发行商：任天堂



用于表现 Joy-Con 控制器创新玩法的原创新作，内置 28 款小游戏，两名玩家几乎可以脱离屏幕享受创意十足的体感游戏。相关情报请参看 P36 页前线狙击。

《魔界战记5》
发行商：日本一



《魔界战记 5》完全版，直接附带 PS4 版所有的更新和追加 DLC 内容，无论是画面表现还是游戏方式都不会有任何缩水，外出也可游玩。

《信长之野望 with 威力加强版》
发行商：Koei Tecmo

信長の野望
創造
with
パワーアップキット

历史模拟游戏《信长之野望 创造》的完全版，包含后期追加的新系统、新剧本等威力加强版的所有内容。

《勇者斗恶龙 英雄集结 1・2》
发行商：Koei Tecmo



PS4 平台上两款《勇者斗恶龙 英雄集结》的合集，包含此前所有内容，并追加新的 BOSS。

《噗哟噗哟对俄罗斯方块S》
发行商：SEGA



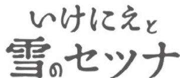
玩家通过《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》两种规则不同的消除游戏进行对战。在 Nintendo Switch 版中，TV 模式和桌上模式都能够支持双打。

《超级炸弹人R》 对应中文
发行商：Konami



久违的“《炸弹人》系列”游戏，副标题的 R 有 Return、Reborn 和 Rangers 三重含义（回归、重生与守护者），本作不仅会推出港版，而且支持中文。

《祭品与雪之刹那》
发行商：Square Enix



Square Enix 于 2016 年在 PS4/PSV 平台上推出的原创 RPG，清新的美术风格、复古的 ATB 系统以及令人感动的剧情，绝对值得一玩。

瞩目作品一览

《马里奥赛车 8 豪华版》
发售日：2017年4月28日



Wii U 平台《马里奥赛车 8》的加强版，收录游戏发售后的所有下载内容，并增加新角色、新车辆、新赛道和新道具。

《ARMS》
发售日：2017年春



双手使用 Joy-Con 以体感形式进行的“格斗运动游戏”，向着屏幕方向挥动手臂即可控制角色出拳。相关情报请参看 P37 页前线狙击。

《油彩军团2》
发售日：2017年夏



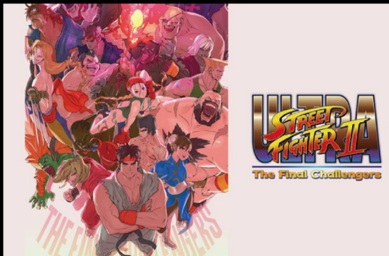
继承了前作的基本玩法和规则，并在此基础上增加了新场地、新武器和新的角色动作等，并支持使用“掌机模式”进行多人近距离联机。具体情报请参看 P34 页前线狙击。

《超级马里奥 奥德赛》
发售日：2017年冬



继《超级马里奥 64》和《超级马里奥 阳光》后，系列第三款“沙盒探索式”的 3D《马里奥》游戏。本作的场景丰富且风格多变，绝对能够激发玩家的探索欲望。相关具体情报请参看 P38 页前线狙击。

《终极街头霸王 2 最后的挑战者》 对应中文
发售日：未定



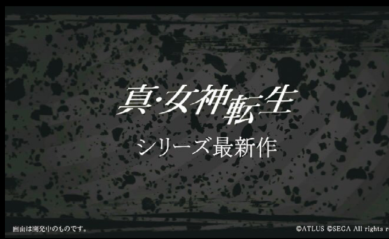
基于《超级街头霸王Ⅱ Turbo》重制，追加两名在“《街头霸王Ⅱ》系列”中初次登场的角色——“杀意隆”和“洗脑肯”，可使用角色数量达到 18 人。游戏对应网络对战和近距离通信对战。

《火焰之纹章 无双》
发售日：2017年秋



《火焰之纹章 无双》将会集结“《火纹》系列”的历代著名角色，以爽快的无双式动作体验从另外一个方面展现《火焰之纹章》壮阔的世界观，两款作品有着很高的契合度，并且很快会在年内推出。

《真・女神转生》新作
发售日：未定



Atlus 宣布将会在 Nintendo Switch 平台上推出一款“《真・女神转生》系列”的高清作品，将采用虚幻 4 引擎进行开发，但并未说明是否是正统续作，除此之外也没有任何更详细的情报。

《Project Octopath Traveler》
发售日：未定



Square Enix 带来了一款全新的 RPG 作品——《Project Octopath Traveler》，由负责《勇气默示录》的团队开发。游戏将通过复古的点阵风格，营造出一个广阔的幻想世界。

《异度之刃2》
发售日：2017年内



《异度之刃》在 Wii U 平台上推出后颇受好评，续作《异度之刃 2》确定将在 2017 年内登陆 Nintendo Switch。游戏的画面风格看起来与前作有较大区别，不过目前公布的情报也非常有限。

其余年内发售游戏

时间	游戏
三月	《Snipperclip》
	《三国志 13 with 威力加强版》
	《Has Been Heroes》
	《舞力全开 2017》
春季	《大伙来同乐！地底探险》
	《乐高城市 卧底》
	《索尼克 狂热》
秋季	《上古卷轴 5 天际》
	《NBA 2K18》
年内	《索尼克计划 2017》

发售日未定游戏

《龙珠 超宇宙2》	《新大开拓时代》
《勇者斗恶龙XI 追寻逝去之时》	《FIFA18》
《勇者斗恶龙 X Online》	《Derby Stallion DS》系列作
《我的世界》	《雷曼 传奇 决定版》
《英雄不再》新作	《极限巅峰》
《火焰之纹章》新作	《模拟农场》系列作
《太鼓之达人》新作	《Fast RMX》
《传说》系列新作	《RIME》
《牧场物语》系列新作	《赛伯利亚 3》
《苍翼默示录》系列新作	《铲子骑士 Specter of Torment》

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

作为 Nintendo Switch 首发日最重量级的大作,《塞尔达传说 荒野之息》必然是许多玩家的首选游戏。最新公布的第三段宣传影像一口气披露了许多重要角色,同时也让本作越发显得谜团重重。在上一次前线狙击中我们已经大篇幅地介绍了诸多玩法要素,这次就来看看本作新公布的游戏内容吧。

文 初心者　美编 心の永恒

塞尔达传说 荒野之息		Wii U NS Nintendo
ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演　日版
2017 年 3 月 3 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 NS/Wii U：6980 日元		

亡国之灾厄与百年后的重生



失去了一切记忆的少年林克在重生之祠沉睡，终有一日，在不可思议的少女的呼唤声中醒来。《塞尔达传说 荒野之息》的开篇寂静而神秘，手持希卡石板的林克只身一人踏上了荒野之旅。

正如之前提到的那样，本作将以荒野生存和探索贯穿整个游戏流程。林克要从周围的环境中获取一切资源，包括从敌人手上夺取更强大的武器，从迷宫深处获得稀罕的素材，然后进行烹饪、打猎和装备自己。

面对天气和气温变化造成的动态影响，比如说下雨天导致金属装备遭雷击、火焰和爆炸效果减弱等，也要认真思考，作出适当的行动选择。自由度极高的探索过程 实质上就是玩家对于“如何生存”的谜题的解答过程。

在本作故事的 100 年前，海拉尔王国遭到了灭亡之灾，在断壁残垣之间，人们重建起新的村落，荒野之上除了被魔物化的野兽，还徘徊着名为“守护者”的防御型兵器，然而苏醒过来的林克对这段历史并没有任何的记忆。



■本应是守护者的移动型兵器，却将城镇变成了火海……

从试玩版的情报来看，游戏很可能将以多段影片的形式，逐渐向玩家展现出林克破碎的记忆片段，从而在开放世界的玩法中镶嵌重要的剧情。

目力所及之处皆可探索

据悉《塞尔达传说 荒野之息》分散在世界各地的小迷宫超过 100 个，收集要素的数量超过 900 个，而系列惯例的多个大型迷宫甚至会移动。



■小型迷宫的入口分布在大地图，某些入口会比较隐蔽，需要玩家事先完成一连串的谜题才能找到。

目力所及之处，玩家都能够尝试着去探索。跳下水去捉鱼、从高处滑翔至草原的马匹背上、骑着野马四处奔腾，在宁静祥和的地方遭遇强敌……本作虽然存在主线流程指引，但是只要你愿意，也完全可以跳过主线直奔游戏的最终 BOSS。当然了，在驿站和城镇，玩家也可以接到各种各样的支线任务。



▲高塔一般的遗迹，成功激活之后就能消除区域地图上的迷雾。与小迷宫一起充当了游戏中的快速传送点。



塞尔达



灭亡的海拉尔王国之公主，调查着世界各地的古代遗迹。聪明而好奇心旺盛，但同时内心也有着很深的自卑感。透过初次加入的语音演出，可以感受到她的丰富情感。



▲虽然野外非常荒凉，但是林克至少还有城镇和驿站可以歇脚。

坐骑系统

你能看到的所有野马，都能够被驯服和自由命名。每匹马有着力量、速度、耐力的素质差异，捉到马之后要在驿站交付卢比货币进行登记，以便随时召唤自己的坐骑。骑马的时候会自动奔跑和避开障碍物，从而让林克在马背上进行战斗。从不同的位置靠近马匹，林克还会以不一样的姿势上马。

丰富的玩法组合

对物理引擎的运用是本作最大的亮点，包括林克使用希卡石板的“磁力”解谜元素，以及热源和风力、浮力与各种物品之间互相影响的要素，都将激发玩家开动脑筋，去尝试各种有趣的玩法。因此本作的场景通常并不会只有一条固定的路径，你可以试着攀爬过去、把树木砍倒搭桥过去，解谜的方案也不局限于一个，不同的玩家，或许就会以截然不同的思路解开谜题。

■虽然可以下水亲手捉鱼，但是在拿到炸弹能力之后，也完全可以试着炸鱼。



达尔克鲁



海拉尔的山之住民，哥隆族的战士。平常看起来沉着冷静，一旦进入战斗，就会一边发出让人胆颤的吼叫，一边勇猛地横扫敌群。

米法



海拉尔的水之住民，佐拉族的少女。她拥有着其他佐拉族人所没有的特殊能力，或许沉默寡言的性格也是因此所致。在她手上的长枪似乎有着特别的用途。

利巴尔



双手同时也是双翼，全身有着鸟类特征的海拉尔天空之住民。身为鸟人族的他与米法和达尔克鲁一样，都在身上缠绕着一条蓝色的布。

文 初心者　美编 心の永恒

油彩军团 2		Nintendo	NS
Splatoon2		动作射击	日版
2017 年夏	本地 1 人，局域网 2 ~ 8 人，在线 2 ~ 8 人	对应 amiibo	
售价未定			

距离前作两年，《油彩军团 2》将在 Nintendo Switch 的第一年夏季推出。本作维持了以墨水争夺地盘的基本玩法，从城市舞台到游戏系统都与前作不同，对各种武器和自定义要素也将进行大幅度的扩充。而借助主机随时随地游玩的特性，本作还将支持面对面多达 8 人的联机对战。

两站之外的潮流新街道

本作以“高彩广场”作为乌贼们的全新潮流聚集地，这个街道距离前作的高彩市大约有两站远。除了为我们所熟悉的对战大厅、武器店、服装店之外，还将有全新的店铺出现。

至于游戏的主角乌贼们，时隔两年则是学会了不少新潮的打扮手段。种类丰富的发型和大量全新的服装等待着你来发现。而在服装当中，除了头部、上身和鞋子之外，还新增了下装的类别，只不过下装将仅仅作为一种装饰，实际上并不会为乌贼附加第四个服装技能栏位。



▲本作将保留一些前作的地图，并且将英雄模式（单机关卡）中的一些机关元素加入其中，追加新的战术可能性。另外还有全新的地图，比如这张“藤壶攀岩馆”。

▶前作的水桶和加特林也被保留，用法方面没有太大变化。







原有武器追加全新动作

在前作中作为基本武器的蓄力枪和滚筒，这次将分别追加全新的动作要素，令武器的用途更加丰富。



●**蓄力枪**：游戏中射程最远的武器种类，需要按住射击键进行蓄力，根据蓄力的程度改变攻击的威力。这一次追加了“保留蓄力”的新动作，提高了蓄力枪玩家的机动能力。当蓄力达到最大的时候不发射出去，而是潜入墨水的话，将能够保留最大蓄力的状态进行移动，跃出水面时立即以最大蓄力攻击对手，蓄力保留的时间大概是 2 秒。

●**滚筒**：滚筒类武器追加的新动作是“纵向拍打”。按住射击键时，是与前作相同的动作，会一边移动，一边将滚筒贴着地面涂抹。当按下 B 键跳跃同时射击，则是会变成纵向泼墨的攻击。这种攻击有着更远的射程，但是相应地涂抹的墨水宽度会变窄很多，需要玩家随机应变。

新武器：喷射双枪

以航空军事用语“Maneuver”命名的全新主武器类别，含义是类似飞机的特技飞行、回旋等高速动作。高速机动的喷射双枪，在平时会显示两个准心。射程虽然不远，但能够在射击的时候按下 B 键并配合左摇杆，作出多方位的翻滚回避动作。这种回避最多可以连续进行两次，然后准心会集中到一点，从而提高命中率和发射墨水的速率。而在回避之后，也会有短暂的硬直时间。





■画面上方显示了双方队友的存活状态以及各自使用的武器。



全方位改良的操作界面

由于没有了第二屏，本作的地图需要通过按键调出，按住 X 键时，还可以配合方向键或者利用体感控制光标，选择队友的位置进行超级跳跃。

此外，游戏的整体配色、配乐风格都与前作有着微妙的不同，对于动作和界面的打磨，也处处凸显着这是名副其实的全新续作而不只是加料移植版。

最后值得一提的是，游戏制作人野上恒透露了本作同样会以版本更新的方式不断完善。联机方面，则是新增了通过 Switch 附带的智能手机应用，与社交网络中的好友直接匹配联机的功能，而之前呼声较高的语音聊天功能也将以该应用提供，在随机组队后会自动屏蔽对手的频道。鉴于 Switch 的联网对战需要成为付费会员，本作在通信质量方面将重点改善，而庆典活动也会更长久地持续举办。

特殊武器焕然一新

乌贼们的终极大招“特殊武器”在本作中被完全翻新，前作中的那些特殊武器都将成为过去式。目前公布的几种特殊武器都偏向于主动进攻并且不会进入无敌状态，虽然威力依旧强大，却也有着各自的弱点，有可能会被机智的对手成功反击。



▲除了特殊武器之外，副武器也有了新种类。比如这个“冰壶炸弹”，可以通过调节释放的时长，控制炸弹移动的距离，而且还跟冰壶一样会反弹障碍物，改变运动方向。

●**多重导弹**：控制画面中央的圆形框，锁定范围内包括墙壁背面的所有敌人，同时发射追踪导弹。每个目标 4 枚导弹，最多发射 16 枚。被锁定的目标脚下会出现圆环，并且在落点的位置出现提示警告。命中的话一击必死，但反应够快的话就可以躲避导弹的攻击。



●**高压喷射器**：在远距离外发射高压水柱，能够穿透墙壁等障碍物命中敌人，或者将其赶走。使用者可以在发射时缓慢地改变水柱的朝向，射程甚至比狙击类的蓄力枪还远，但弱点是威力略低，且不允许发射者自身移动。



●**喷射背包**：将自身喷射到半空中进行水平移动，能够发射有范围伤害的墨水炮弹攻击对手，用于空袭敌方阵地。因为整个乌贼浮在了半空，很容易就会成为“众墨之的”。此外，在使用完毕时，将自动弹射返回起飞的位置，有可能会被敌人预测落地时间从而遭到反击。



●**超级着地**：这一招可以在平地使用，原地炸开一定半径的墨水，将范围内的敌人一扫而光。甚至也可以在超级跳跃的途中使用，从而出其不意地在落点位置爆炸，实现营救队友的战术。不过在落地之前，地面会显示出爆炸范围，如果不是在爆炸中心，那么反应够快的人就完全可以躲开。



1-2-Switch

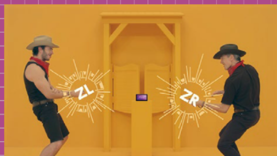
1-2-Switch		Nintendo	
1-2-Switch		体育	美版
2017年3月3日	本地1~2人	对应年龄：全年龄	
49.99美元			

NS

每当任天堂的新主机发售时，在首发游戏中总会有至少一个用来展现新主机特性的游戏，《1-2-Switch》正是这样一款创意满分的游戏。本作将充分利用新主机手柄Joy-Con的特性，提倡两人同乐的同时，鼓励玩家把目光脱离游戏屏幕，把注意力集中在一起游玩的人身上。如此看来本作虽然看似只是一个“小游戏合集”，但是其中蕴含的乐趣却远超玩家想象，实在是新一代的“派对神器”。

文 三日月　美编 心の永恒

部分小游戏介绍



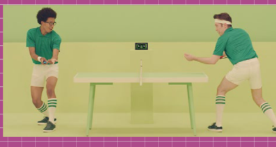
开枪手：像西部牛仔决斗一样，谁先开枪谁就赢，以Joy-Con上的摄像头来判断准星。



空手入白刃：一个玩家作出劈砍的动作后，另一个玩家需要看准时机“接住”看不到的“刀刃”。



大胃王比赛：把Joy-Con当成热狗，玩家需要作出吃的动作，动作越快吃得就越快。



乒乓球：就和游戏名一样，两个玩家使用手柄上的动态感应器打乒乓球。



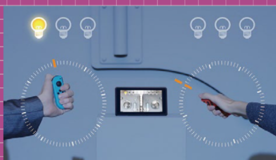
猜球：利用Joy-Con的震动功能来猜手中球的数量。



挤牛奶：两个玩家对手柄作出挤牛奶的动作，手柄将能完美模拟挤牛奶的触感，动作越规范流畅，挤出的牛奶就越多。



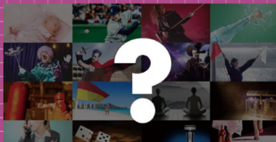
模仿动作：一个玩家做出动作，另一个玩家模仿。



开保险箱：通过Joy-Con模拟转动锁芯的动作，然后通过震动来判断开锁的位置。

还有更多小游戏在等待着玩家！

除了上述八个游戏外，官方还确定了本作中还将有更多有趣的小游戏供玩家选择，从官方公布的图片上看，小游戏中不乏中世纪风格的剑斗、拳击等运动对战类，也有诸如演奏吉他和模特走秀等趣味性小游戏。



文 三日月
美编 心の永恒

ARMS		Nintendo	NS
ARMS		格斗	美版
2017年春季	本地1~2人，在线2人	对应年龄：未定	
59.99美元			

ARMS™

我这一拳打下去，它可能会变长。

是的，本作的其中一个特色也是最大特色就是玩家能够使用能如弹簧般伸长的拳头与对手进行对战。和大部分 NS 游戏一样，在本作中玩家可以通过 Joy-Con 的体感功能进行出拳击以及闪避。

不过玩家也无需担心游玩时需要时刻通过体感操作来模拟伸长的拳头，从实际演示来看，本作的体感操作更多是用来改变拳头的转向，出拳的操作实际上也只是按键而已。不过在使出必杀技（连续橡胶拳）的时候，还是需要利用体感来模拟伸长的拳头的，如此看来还是需要有一点的体力基础才能玩好这个游戏啊（笑）。







简单却不简约的战斗系统

玩家在本作中可以选择多个不同的角色，和一般格斗游戏类似，这些角色除了有着不同的外貌外，还有着不同的特性以及招数。除此之外，还有种类多样的拳套供玩家选择，不同的拳套有着截然不同的攻击效果。而且每个玩家可以选择的拳套种类，甚至连左右手的拳套都是不同的。





▲角色之间的外表差别还是很大的，例如图上名为“Master Mummy”（暂译为“木乃伊大师”）的角色，它的拳套旁就飘着幽灵。

在每局对战开始前玩家都可以自由选择双手的拳套，光打好拳是不够的，如何运用好不同角色的特性，并将其更好的结合拳套的特性才能让玩家百战百胜。

在开放世界中尽情冒险！





文 八重樱 美编 心の永恒

水管工马里奥大叔已经是数十年如一日陪伴着玩家们的老朋友了，一听到他那逗趣的嗓音，脑海中就会自动浮现出精妙绝伦的关卡和多变的玩法。一个关卡接着一个关卡，一个世界连着一个世界，这似乎已经成为了这个系列的固定模式。其实在《马里奥》系列”漫长的历史中，也曾经存在过主打“3D 沙箱探索”的异色之作，它们就是 1996 年的《超级马里奥 64》和 2002 年的《超级马里奥 阳光》。时隔 15 年之后，沉睡许久的“3D 沙箱探索”将于 NS 平台再度复活，全新作名为《超级马里奥 奥德赛》!

超级马里奥 奥德赛		NS Nintendo	
Super Mario Odyssey		动作冒险	日版
2017 年冬	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			











《超级马里奥 奥德赛》将会充分活用 NS 的机能将“不可思议的帽子”作为主要的道具来使用。宣传影像中展示了马里奥将帽子丢出去作为攻击道具的过程，马里奥还可以将其作为踩踏平台来使用。而秉承该系列一贯奇思妙想的特色，我们相信在后续的报道中，这顶“不可思议的帽子”还将会带给玩家们更多的惊喜。

既然主打“沙箱”元素，自由开放的世界是必不可少的。除了传统的充满童话气氛的小镇之外，我们还吃惊地看到了摩登都市的场景。这里高楼林立车水马龙，行走在街道上的 NPC 也全部都是正常比例，矮胖的马大叔夹在其中反倒是有些格格不入。但这并不会影响到马里奥的冒险，他可以借助汽车的车顶弹跳到高处，也可以在路灯上旋转移动，甚至还与路人们玩起了跳绳的小游戏。

而在森林场景内，浓密的苍天大树的树荫下和碧绿的草丛中，也隐藏着各种各样的敌人需要马大叔去击败它们。休息之余，还可以与被废弃的小机器人一起伴着录音机中传出的音乐纵情舞蹈一番。

摆脱了传统线性设定的束缚，由此也就令人对这个完全开放世界的《超级马里奥》新作更为期待。全新的“马里奥”已经蓄势待发，这个冬天，与玩家们不见不散！

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 1月23日～1月29日

1 PS4 NEW
生化危机7
バイオハザード7 レジデント イービル
187,306套 累计 187,306套
●Capcom ●动作冒险 ●2017年1月26日

2 PSV NEW
歌之王子殿下 Repeat LOVE
うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat LOVE
29,008套 累计 29,008套
●日本一 ●文字冒险 ●2017年1月26日

排名	机种	游戏	销量
3	3DS ↑	精灵宝可梦 太阳/月亮 ポケットモンスター サン／ムーン ●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日	20,343套 累计 3,112,620套
4	3DS ↓	波奇与耀西的毛线世界 ポチと！ヨッシー ウールワールド ●Nintendo ●平台动作 ●2017年1月19日	17,869套 累计 57,424套
5	PS4 ↓	重力异想世界2 GRAVITY DAZE 2 ●SIE ●动作 ●2017年1月19日	15,798套 累计 90,159套
6	PSV →	妖怪手表3 寿喜烧 妖怪ウォッチ3 スキヤキ ●Level-5 ●角色扮演 ●2016年12月15日	13,017套 累计 642,246套
7	3DS ↓	超级马里奥制造 スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS ●Nintendo ●平台动作 ●2016年12月1日	12,150套 累计 941,119套
8	PS4 ↓	王国之心HD2.8 终章序幕 キングダム ハーツ HD 2.8 ファイナル チャプター プロローグ ●Square Enix ●角色扮演 ●2017年1月12日	11,243套 累计 171,798套
9	PSV ↓	新枪弹辩驳V3 大家的互相残杀新学期 ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期 ●Spike Chunsoft ●文字冒险 ●2017年1月12日	9,734套 累计 101,844套
10	PS4 ↓	苍蓝革命之女武神 蒼き革命のヴァルキュリア ●SEGA ●策略角色扮演 ●2017年1月19日	5,121套 累计 23,339套

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	30,778	+17%	175,064
N3DS LL	17,600	-3%	113,686
PSV	10,553	-8%	69,913
PS4 Pro	9,893	+39%	33,155
2DS	5,806	-6%	47,466
N3DS	1,301	-20%	13,036
Wii U	710	-11%	5,820
PS3	579	+4%	2,993
XOne	231	+560%	521

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 1月1日～1月7日

1 3DS 已发售8周
精灵宝可梦 太阳/月亮
Pokemon Sun/Moon
319,097套 累计 12,347,479套
●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日

2 PS4 已发售112周
横行霸道V
Grand Theft Auto V
180,553套 累计 14,217,876套
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

排名	机种	游戏	销量
3	3DS 已发售6周	超级马里奥制造 スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS ●Nintendo ●平台动作 ●2016年12月1日	153,255套 累计 2,081,375套
4	PS4 已发售15周	FIFA 17 FIFA 17 ●EA ●体育 ●2016年9月27日	138,161套 累计 10,164,036套
5	PS4 已发售10周	COD 无尽战争 Call of Duty: Infinite Warfare ●Activision ●主视角射击 ●2016年10月28日	136,582套 累计 6,423,175套
6	PS4 已发售6周	最终幻想15 Final Fantasy XV ●Square Enix ●角色扮演 ●2016年11月29日	126,570套 累计 4,201,861套
7	PS4 已发售12周	BF1 Battlefield 1 ●EA ●主视角射击 ●2016年10月21日	104,514套 累计 6,357,528套
8	PS4 已发售35周	神秘海域4 盗贼末路 Uncharted 4: A Thief's End ●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日	93,883套 累计 8,454,864套
9	PS4 已发售8周	看门狗2 Watch Dogs 2 ●Ubisoft ●动作冒险 ●2016年11月15日	69,038套 累计 2,647,514套
10	XOne 已发售10周	COD 无尽战争 Call of Duty: Infinite Warfare ●Activision ●主视角射击 ●2016年10月28日	64,032套 累计 4,025,529套

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	311,499	-45%	54,109,505
3DS	157,452	-14%	63,486,027
XOne	90,219	-58%	28,037,605
PSV	67,842	-12%	15,207,747
Wii U	13,601	-35%	13,824,862
PS3	9,030	-35%	86,797,116
X360	6,575	-39%	85,761,052

上表中的日本主机总销量为年内数据，全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。



MASS EFFECT ANDROMEDA

自上一作发售已经过了 5 年，“《质量效应》系列”最新作《质量效应 仙女座》将会在今年的 3 月 21 日与各位玩家见面。本作和前几作相比有着很多截然不同的设定 ：全新的故事、全新的角色、全新的系统。而据 BioWare 表示，与其说本作是系列的第四作，倒不如说本作是一款继承系列世界观，却又不同于系列作品的全新衍生作品。那么就让我们来看一看吧，本作到底“新”在哪里。

文 三日月 美编 Juxi

PS4 XOne

质量效应 仙女座		EA	
MASS EFFECT ANDROMEDA		角色扮演	美版
2017年3月21日	本地1人、在线2～4人	无对应周边	
售价为PS4/XOne：59.99美元			

从2158年开始的故事



■和系列之前的“诺曼底号”类似，在本作中玩家同样拥有一艘名为“暴风雨号”（Tempest）的大型飞船作为自己的根据地。



■在暂时公布的同伴中，除了本身就是方舟船员一员的人类队友Cora和Liam外，还有一个半路加入的阿莎丽人PeeBee。

出乎意料的是，作为系列的第四作，《质量效应 仙女座》的故事并不是发生在前作《质量效应 3》后。确切的说，本作故事的起点是在《质量效应 2》的 2158 年，那个时候的银河系还不知道将威胁到全银河系的“收割者”的存在。

虽然存在着多个种族以及居心叵测的不同势力，但那时的银河系总体还是和平的。随着科技不断进步以及对于未来的不安，有人提出了一个大胆且庞大的计划——仙女座。这个计划的最终目的是找到一个银河系居民们的新家园，计划以四艘巨大的名为“方舟”的巨大太空船为主体，分别搭载着四个种族的船员 ：人类、突锐人、阿莎丽人以及塞拉睿人。按照计划，这段旅程将会是一段没有回头路，且将持续一个世纪的漫长征程，而目的地将会是遥远的仙女座。

全新的**银河系**



■本作的地图相当广阔，想必能满足不少玩家的探索欲。

虽然在本作的第一段预告片中，玩家熟悉的薛帕德出来亮了个声，但考虑到仙女座计划从《质量效应 2》的 2158 年就已经启动，作为“银河系之光”的薛帕德出来献个声动员一下也可以理解。

本作的主角为“Pathfinder”（开拓者），在本作的设定中，每一艘方舟都设置有一位开拓者，他们训练有素且有着其独特的特殊能力。

仙女座计划顺利地进行着。由于这段旅程至少长达 100 年的缘故，所有船员都进入了低温休眠状态。不过接下来的事态发展各位玩家想必也是能大概猜到的，在经历过收割者入侵事件后，银河系发生了很大的变化：战争和与之带来的死亡依然存在；有些势力没落了，但也有势力趁机崛起。等待着各位开拓者的除了新家园外，还有一个和几百年前相比截然不同的银河系。

值得一提的是，当 BioWare 在采访中被问到本作的二周目以及结局问题时，他们回答道：“本作有二周目的设定，玩家可以在改变自己角色性别以及外表的同时，保留上一周目的一些要素。至于结局方面，由于本作的故事和之前的三部曲略有不同，因此在是否有多结局方面我们现在还不能多说，这方面还是交给玩家们自己发掘吧。”考虑到《质量效应 3》那个充满争议性的结局，BioWare 在剧情表现上能有什么样的改进或者突破值得各位玩家期待。

全新的**主角**

对于 BioWare 来说，本作给他们带来的第一个难题就是主角，毕竟前三作主角薛帕德的存在感实在是太高了，要想创造另外一个深入人心的主角，其难度之高可想而知。

和其他角色扮演游戏的主角相比，薛帕德无疑是一个比较特殊的角色。他在游戏的一开始就已经是一名立下累累战功的老兵，虽然还不是后来的“银河系救世主”，但也足够称得上是一位传奇人物。因此在本作中 BioWare 打算走回老套路，让玩家扮演一位实战经验几乎为零的新兵。


■主角（中）、Cora（右）和 PeeBee（左）并肩作战。



在本作中玩家将扮演斯科特·莱德（Scott Ryder，男性）或者莎拉·莱德（Sara Ryder，女性），他们也不是上文所提到过的“开拓者”，而是其中一个开拓者埃里克·莱德（Alec Ryder）的孩子。当然，和前几作一样，这个只是游戏的默认名字，在实际游戏中玩家依然可以对其进行更改，并创造出属于自己的主角。

在游戏的一开始，玩家只是辅助开拓者的小队中的其中一员。BioWare 意图让玩家体验一段真正意义上的“从零开始的银河系之旅”，玩家将会以新人的角度来探索一个全新且未知的银河系。换句话说，本作是一个讲述一个人如何成为英雄的故事。

◀即便本作的故事是发生在前作的几百年后，但在本作中玩家依然能看到不少前几作中的装备。对此BioWare的解释是：“仙女座计划是在2158年开始的，很多装备在那时候就已经被运上方舟了。”

快节奏的**战斗**

关心过本作的玩家不难发现，从之前的数段演示来看，本作的战斗系统和系列相比快了不少。其实在《质量效应 3》中，BioWare 就已经开始测试这套战斗系统。在《质量效应 3》中有两套战斗系统，分别对应单机模式（慢节奏，主要表现为选择技能时会暂停游戏）和多人模式（快节奏，主要表现为战斗中不能暂停）。

本作正是第二种操作模式的改良版，为了加快游戏的节奏，BioWare 还在一些战斗系统上的细节上作出了修改。例如在本作中进入和脱离掩体都是自动的，只要靠近/远离掩体即可完成相应操作，并不需要玩家按键操作，且选择技能不会暂停游戏。不过对于习惯角色扮演游戏的玩家来说，玩家们依然可以按照自己喜好改回之前的操作模式。



■名为"Kett"的新种族外星人将会是本作中玩家遭遇频率最高的敌人之一。

高自由度的成长系统

在大部分角色扮演游戏中，玩家都能根据自己的玩法来选择自己角色的成长方向，并通过提升能力以及获得技能来塑造角色，而不同的成长方向会导致角色在战斗中扮演着不同的角色。这种玩法相当常见，优点是玩家的角色可以更专注于一个成长方向，毕竟不同的玩家有着不同的玩法，有些玩家喜欢在前线冲锋陷阵，也有玩家喜欢当个远程角色呆在队伍后头，但缺点也相当明显，那就是玩家很难在一周目游戏中体验到多种不同的玩法，要想换个职业要不就重开一周目，要不然就是通过使用某些珍贵的道具洗点。

在本作中玩家将不会再遇到这种问题，因为玩家将可以随时随地改变自己能力点的分布。根据战况的不同，玩家将可以自由切换角色的职业或者技能，而且这操作并不需要额外的代价。

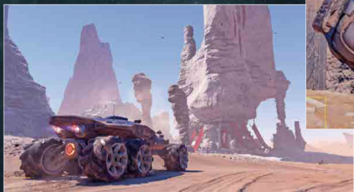
不过即便如此，本作还是和系列之前一样，根据玩家成长方向的不同将会分为不同的职业。在本作中玩家将会有三种成长方向：战斗（Combat）、异能（Biotics）和科技（Tech），根据玩家投入技能点的多少，玩家将能解锁不同的职业（Class）。无论是技能点还是职业，玩家都可以随时切换。不同的职业将会给玩家带来不同的能力加成，例如"士兵"就可以提高玩家的武器伤害、精确度以及弹夹容量。



PS4 Pro版本？还需等待。

虽然有推出PS4 Pro版本的计划，但据BioWare表示，他们现在还在集中于完善本作的细节部分。PS4 Pro版本的开发工作还没有任何实质性的进展。"要想制作出一个能真实反应PS4 Pro机能的《质量效应 仙女座》不是什么易事，但难度其实也没有大部分人想象中的那么难。"本作的技术监督 Harold Choput 如是说道。





◀六轮探索车将会在本作中回归，并将会在玩家的探索中派上大用场。

NieR:Automata™

ニーア オートマタ

作为 2 月最受关注的游戏之一，由“鬼才”横尾太郎和白金工作室联手打造的《尼尔 自动人形》距离正式发售只剩两周左右的时间了。这段时间关于本作的新消息不少，先前放出的试玩版因其出色的素质受到了玩家们的广泛好评，爽快流畅的战斗系统和 2B 小姐姐的飒爽英姿也让不少观望中的玩家决定购入本作，而官方中文版的正式公布更让许多期待本作的玩家兴奋不已。本次“前线狙击”中我们会为大家介绍本作近期公布的各种新要素，相信很多玩家也和我一样已经迫不及待跃跃欲试了，那么就让我们一起期待 2 月 23 日的到来吧。

文 水无月 美编 Juxi

尼尔 自动人形		Square Enix (PS4)
NieR:Automata/ニーア オートマタ		动作角色扮演 日版
2017年2月23日	人数未定	无对应周边
售价为8424日元		

全新要素一网打尽！

新角色

安妮莫奈 アネモネ Anemone

地球上反抗军部队的首领，先于“尤尔哈”部队来到地球，率领反抗军活跃于各处，与机械生命体进行着长期的战斗。有着时刻为同伴和部下着想的性格，是作为领袖的不二人选。在游戏中她能够给主角一行提供许多有益的情报。



CV：初美メアリ



新场景

游乐园废墟

这片废墟在过去曾是满足人类娱乐需求的梦想国度。然而在人类基本灭绝的当下，这里的设施却能仍然持续运转，是因为这片区域被现在统治地球的机械生命体用来作为种群内部交流的场所，因此这里能够确认到大量的身穿华丽服装的机械生命个体。

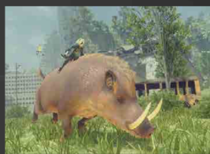


水没都市

过去曾是繁华的大都市，后来由于爆发大规模的战斗而导致了地表崩塌，城市的绝大部分都沉入了海底。现在能够观测到的，仅有少数残留在海平面以上的高层建筑的上部，这些残留的遗物也是当时都市繁华景象的证明。



新要素





野生动物

尽管游戏舞台是人类已经灭亡的地球，但并非代表着这里是一片死寂，在野外区域依然可以看到各种野生动物在繁衍生息。一部分野生动物如果给予其饲料的话便可以当成坐骑，作为一种移动手段往来于各处。根据动物种类的不同，其移动的特性也会有所区别。不知道除了已公布情报中的野猪和鹿之外，还会有什么稀奇古怪的动物可以作为坐骑呢。

钓鱼

“钓鱼”成为了现在很多游戏都会加入的要素，而本作中在河流或是池塘边上，2B 同样可以使用 POD 作为鱼饵进行钓鱼。而钓上的除了鱼类以及鱼型的机械生命体之外，也可能会有各种各样的奇怪物品。不过玩家操作的角色本身是人造人，恐怕钓上来的鱼类也无法作为食物（笑），不知道除了其卖掉换成金钱之外还有什么别的用途。





点唱机

玩家可以通过在反抗军营地中的点唱机来欣赏本作的音乐，而且还可以对曲调、人声、合唱等细节要素进行调整。对于想要充分享受本作音乐的玩家来说，是非常值得尝试的功能。



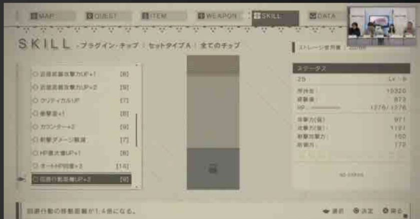
徒手战斗

本作中，主角在没有装备任何武器时，攻击动作会被归类于格斗类型，并且在徒手状态下还会有专用的徒手攻击模式，虽然缺乏威力但却有极高的攻击速度。



芯片强化

主角 2B 作为“尤尔哈”部队的人造人，除了可以通过经验值升级来强化身体机能之外，还可以通过芯片装备（プラグイン・チップ）系统，在体内安插上各种芯片来获得特殊能力。芯片提供的特殊能力的种类非常丰富，除了常见的“武器伤害增加”或“受到物理伤害减轻”等强化能力之外，还有“可以看到敌人的等级和血量”之类的功能性能力。获取芯片的方法除了从游戏中各处场景捡到之外，也可以从商店购入。不过要注意芯片的装备受到容量的限制，玩家需要考虑在有限的容量下如何装备芯片才能更有利于战斗。



镜头切换

为了确保游戏过程的顺畅进行，本作的画面镜头会在一部分场景中会强制切换成固定的俯视视角或是横版视角，这一点相信许多玩家在试玩版中都已经体验过了。不过在固定俯视视角下，要躲开一些需要利用高低差来回避的技能难度就提高了，不知道正式版中是否会对此进行调整。



限定版PS4主机

为了纪念本作的发售，Square Enix 也和索尼联动，推出了数量有限的《尼尔 自动人形》主题 PS4 主机，这款 PS4 有 500GB 容量和 1TB 容量两种版本，售价分别为 33480 日元和 38480 日元，其主机盖壳上的图案为前作《尼尔 伪装者》中的人气角色，且在本作中也有出场的艾米尔，同时主机中还会附带《尼尔 自动人形》的原创系统主题。本款主机将和《尼尔 自动人形》游戏于同一天发售，并只能通过索尼的官方店铺进行预定，同时刻有艾米尔图案的 PS4 主机盖壳也会单独发售，价格为 3000 日元。



众望所归！中文版正式公布！

中文版

其实关于本作会推出中文版的消息早已在各种渠道传得沸沸扬扬，而此次 Square Enix 也确实没有让大家失望，在 1 月 22 日于台北电玩展上举办的《尼尔 自动人形》舞台活动中，本作制作人齐藤阳介登台亮相并正式宣布《尼尔 自动人形》将会推出官方中文版，虽然在舞台活动中并没有宣布具体发售日期，只是预定于 2017 年春季推出，但是相信中文版距离日版的发售日并不会太远。



BIOHAZARD resident evil

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

《生化危机 7》于春节前夕发售，相信感兴趣的玩家都已经通关。第 1 弹付费 DLC 已于 1 月 31 日优先提供给 PS 用户，XOne 平台则需等到 2 月 21 日才会进行更新。本期攻略就一次性为读者们带来全难度收集攻略和 DLC 心得研究等详尽内容。虽然官方的简体中文字幕存在一些小错误，以及前后文不统一的情况，但本文中使用的译名仍以官方简体中文字幕为准。

文 苍穹　美编 Juxi

一周目通关时间：10小时左右
白金/全成就时间：20～25小时

PS4 / XOne	
生化危机7	Capcom
RESIDENT EVIL 7 biohazard	动作冒险 | 中文版
2017年1月24日 | 本地1人	对应PS VR
售价为PS4/XOne：398港币	



基本操作

XOne 按键	PS4 按键	功能
左摇杆	左摇杆	行走
右摇杆	右摇杆	视角转动
LS	L3	奔跑（无需一直按住）
RS	R3	蹲下 / 站立
方向键	方向键	装备快捷切换
B	○	取消
A	×	确定 / 调查 / 开启 / 关闭
X	□	装填弹药
Y	△	物品栏开启 / 物品栏关闭
LB	L1	防御
LT	L2	瞄准
RB	R1	使用治疗品（默认效果较低的优先）
RT	R2	攻击
MENU	OPTIONS	暂停菜单
VIEW	触摸板	地图
左摇杆↓ +B	左摇杆↓ + ○	快速转身
LT+Y	L2+ △	（手枪 / 榴弹枪）切换弹药

界面一览

◆游戏界面



▲当玩家受到伤害时，画面周围还会出现溅血效果，血迹越多表示受伤越严重。

①快捷栏位：显示当前分配在 4 个方向键上的装备，非装备类道具无法快速切换。

②瞄准准星：装备枪械类武器以及遥控炸弹时显现，不同武器的准星图标略有区别。非瞄准状态下以十字、括号等图标表示大致的攻击范围。

③互动图标：当玩家接近场景中可以互动的门、箱子、道具等物品时，按 ×/A 键即可展开调查，开启或关闭等。

④当前武器的弹药数量：斜杠左侧显示枪膛内的弹药数（绿色表示满膛），斜杠右侧显示身上携带的弹药总数。装备手枪、榴弹枪时，按 L2+△/LT+Y 键可以切换到另一种弹药。

◆物品栏界面



▲在物品栏界面按□/X 键可以手动调整道具的位置。

①当前的流程目标。

②玩家当前的血量情况：以“绿→黄→橙→红”的波形图表示受伤程度“轻微→严重”。

③快捷栏位：显示当前分配在 4 个方向键上的装备，非装备类道具无法快速切换。

④物品栏和结合栏的标签：可按 L1/LB 或 R1/RB 键进行切换。

⑤物品栏：显示当前携带的装备和道具，最上面一排有方向键图标的即是快捷栏位。用光标选定物品后按 ×/A 键可以执行使用、结合、检查、丢弃，4 种指令。

⑥结合栏：当物品栏中携带的道具满足结合条件时光标就会亮起，按 ×/A 键即可快速结合。

⑦结合条件。

⑧结合产出的道具与数量。

注：在流程中获得背包后，物品栏的容量才能够得到扩充，每次+4格。

◆物品箱界面



▲在物品箱界面按触摸板 /View 键，能让系统按不同分类自动排序。

①物品箱中存放的装备和道具：用光标选定物品后按 ×/A 键可以执行取出 1 件、取出所有。

②物品栏中携带的装备和道具：用光标选定物品后按 ×/A 键可以执行存入 1 件、存入所有。

玩家动作

●检查

当玩家捡起场景中的道具、或是在物品栏中选择“检查”指令，就能通过左 / 右摇杆对物品进行翻转观察。一些照片、文件的背面也会写有文字，部分物品则需要翻转到特定的角度才能打开。此外，在进行光影解谜时，同样需要把道具翻转到合适的角度，让投影与画面中的图案契合方能解开谜题。

●防御与下蹲

防御是本作的一个重要系统，除了攻击时的硬直状态外，按 L1/LB 键可随时使出防御，在此过程中玩家仍然可以移动，但不能奔跑。虽然防御时举起的双手会令视线受到影响，但能够大幅减轻伤害，绝对利大于弊。而且以防御姿态迎接敌人的部分特殊攻击时，甚至能够无伤抵挡下来。由于本作采用第一人称视角，主角的行动也相对迟缓，在战斗中一旦躲不开敌人的攻击，务必用防御来减轻伤害。

除了抵挡攻击外，防御的另一大妙用是取消硬直。当玩家使用急救药、装填子弹时，都会有一段强制的动作时间，其实只要等血量回复、子弹数量发生变化后，立刻按防御即可取消后续的多余动作，节省时间，这也是高难度战斗时必须掌握的技巧。

按右摇杆（R3/RS）进入的下蹲姿态，除了能通过一些矮小的通道外，也可以避开敌人的部分攻击。下蹲时依旧能用武器进行攻击，按左摇杆（L3/LS）跑动可立刻恢复成站立姿态。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 完成体验版 1.02 的 5 次笑声谜题，可以获得“肮脏的钱币”并继承到正式版中，该钱币也能用于解锁鸟笼中的武器 / 道具。

●治疗

本作以画面四周的溅血效果和玩家左手佩戴的“基因组药典”设备显示受伤状况。物品栏中携带有急救药的情况下，按 R1/RB 键可立即消耗道具进行治疗，系统会优先使用药性较弱的急救药。

治疗道具的回血效果为：药草＜急救药＜药性强的急救药。此外，类固醇也有回满血的功效。但是按 R1/RB 键时并不会使用药草或类固醇，只能通过开启物品栏的方式使用。

●近战

装备近战武器时，直接按攻击键和先瞄准再攻击时的动作是不同的。一般情况下直接攻击是朝横/纵方向挥舞，攻击范围较大。瞄准后再攻击则是朝所选的方向定点攻击，使用电锯或圆锯时可以持续输出伤害。除了电锯和圆锯这两种强力武器外，近战攻击一般只用于打破缠绕着黄色胶带的补给木箱，以及攻击昆虫类敌人。

以下是所有近战武器的取得方式。



武器	占位	取得方式
斧头	1 格	客房 1 楼（自动失去）
刀子	1 格	主屋 1 楼，剧情获得
电锯	1 格	主屋地下处理区·太平间（自动失去）
露营刀	1 格	容易/正常难度：遇难船第 2 层走廊；疯人院难度：遇难船第 1 层·娱乐室
撬棍	1 格	遇难船负 2 层·2 号机舱（自动失去）
圆锯	1 格	任意难度 4 小时以内通关

●射击



枪械是作战时的主要武器，射击必须消耗弹药。在非瞄准状态下，装备着枪械直接按攻击键就能射击，但是弹道偏差较大，一般只用于跑动时或与敌人近距离缠斗时的快速射击。想要提高命中率，还是必须架枪瞄准后再射击。不同枪械的特性各异，适用的场合也有所不同。

手枪：早期就能得到的武器，普通弹药的补给量也很充足，但是威力较弱。由于本作不存在“点射出硬直→体术”的打法，因此手枪基本只运用于与单一敌人对抗的情况，攻击时应尽量瞄准头部。如果利用物资合成出增强型弹药，手枪也能在面对强敌时发挥功效。

猎枪：能带给玩家安全感的可靠武器，弹药补给量适中。弹片散射的特性让猎枪对瞄准的要求并不高，直接快速射击也可以轰中敌人。而且猎枪有距离越近、威力越大的特性，如果能在极近距离命中头部，有高几率将敌人直接爆头。需要注意的是猎枪的装弹量很低，上弹动作也较慢，战斗时需控制好敌我之间的距离。

麦林枪：“大杀器”的代名词，在没有火箭筒的本作中堪称威力最大的武器，是 BOSS 战的利器。麦林枪是靠古钱币解锁的，虽然很早就能获得，但由于弹药极为匮乏而且位置相对隐蔽，在没有 X 射线眼镜的情况下往往找不到几发，因此每一枪都要用在刀刃上。

机枪：流程后期才能获得的武器，连射性能高、弹药量充足。机枪的威力比用普通弹药的手枪更高，按住攻击键的连射速度极快，可以有效地压制住一般敌人，不过对控制准星的要求较高。在对付单一敌人时，建议以点射的方式提高命中率。

燃烧器：消耗燃料的火焰喷射器，攻击范围大但射程较短，主要用于对付昆虫型敌人和虫窝，对某个 BOSS 也有奇效。按住攻击键的连射能压制住蜂群，但燃料消耗极快，在对付单一的巨大化黄蜂时，还是建议用点射的方式节省燃料。

榴弹发射器：能够发射火焰弹和神经毒素弹的战略型武器，两种弹药效果各异，是在恶战中取胜的关键。火焰弹的着火特性能令敌人持续损血，威力也比燃烧器大得多。神经毒素弹在命中后，能令敌人在一段时间内变得行动迟缓，便于玩家展开后续的行动。榴弹的发射轨迹是带有一定弧度的抛物线，瞄准远处的目标时需适当抬高枪口，“一发一上弹”的特性也要时刻注意。

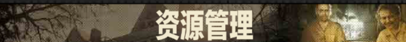
以下是所有枪械类武器的取得方式。

武器	占位	容量	取得方式
M19 手枪	1 格	7 发	客房 3 楼；容易/正常难度：院子·房车内（需修理）；疯人院难度：老房子西侧 2 楼（需修理）
G17 手枪	1 格	10 发	主屋 1 楼·车库
MPM 手枪	1 格	9 发	容易/正常难度：遇难船第 1 层·维修室；疯人院难度：遇难船第 3 层·医务室
埃尔伯特 01R	1 格	3 发	容易以上难度通关
M37 猎枪	2 格	4 发	主屋 1 楼·主厅南侧铜像
M21 猎枪	2 格	2 发	主屋 2 楼·奶奶的房间（需修理）
44 麦林枪	2 格	7 发	院子·房车内（需 9 枚钱币）
燃烧器	2 格	150 发	老房子东侧 1 楼·水站 & 画廊北侧户外（需组合）
榴弹发射器	2 格	1 发	容易/正常难度：主屋 1 楼·日用品房间；疯人院难度：院子·房车内
P19 机枪	2 格	64 发	遇难船第 4 层·船长室

●遥控炸弹

遥控炸弹是流程后期才能获得的特殊武器，首先要选择地点按 R2/RT 键放置，等敌人靠近时再按 □/X 键引爆，对周围的一切目标造成伤害。一般情况下遥控炸弹只能放置在地板表面，准星呈现为图 1，不能放置的位置会显示图 2。当玩家手持遥控炸弹被敌人扑倒或抓住时，也有机会直接把炸弹安放到它们身上。





资源管理

本作中击杀敌人不会掉落任何道具，也不存在“重选章节刷子弹”之类的窍门，因此玩家必须合理利用场景中的有限物资。除了尽可能仔细地搜刮场景外，当玩家持有化学液体时，就可以根据当前需要结合成治疗道具或是弹药。多余的药品或弹药也可以利用分离剂，把它们还原成化学液体。

TIPS 港版初回限定特典 DLC“生存包：回复套装”包含：①药草 ×2、②急救药、③药性强的急救药、④防御硬币、⑤直接解锁“疯人院”难度。

结合条件	产出道具
药草 + 化学液体	急救药 1 瓶
药草 + 强烈化学液体	药性强的急救药 1 瓶
火药 + 化学液体	手枪弹药 10 发
火药 + 强烈化学液体	增强的手枪弹药 10 发
火药 + 手枪弹药 10 发	增强的手枪弹药 5 发
固体燃料 + 化学液体	燃烧器的燃料 100 发
补养品 + 化学液体	兴奋剂 1 份（＊注）
固体燃料 + 强烈化学液体	火焰弹 2 枚
补养品 + 强烈化学液体	神经毒素弹 2 枚

注：兴奋剂的效果为在一定时间内显示出道具的位置。空心图标表示一般补给品，实心图标则是流程必需品、古钱币、雕像或武器（还包括疯人院难度的存档道具磁带）。

分离条件	产出道具
分离剂 + 手枪弹药 10 发	化学液体
分离剂 + 急救药 1 瓶	化学液体
分离剂 + 燃烧器的燃料 100 发	化学液体
分离剂 + 增强的手枪弹药 10 发	强烈化学液体
分离剂 + 药性强的急救药 1 瓶	强烈化学液体
分离剂 + 火焰弹 1 枚	强烈化学液体
分离剂 + 神经毒素弹 1 枚	强烈化学液体

强化解锁

收集品之一的古钱币可以在特定地点解锁鸟笼中的武器 / 道具，从而强化玩家的战斗力。容易 / 正常难度下，古钱币共有 18 枚，鸟笼位于院子中央的房车内。疯人院难度下，在主屋 1 楼的主厅还会追加 3 个鸟笼，古钱币则有 33 枚。当流程进行到后期，无法返回房车和主屋时，鸟笼也会在沼泽的存档点里出现。

除了消耗古钱币解锁外，在流程中也有机会得到类固醇和稳定剂，具体位置在后文的攻略部分提及。

解锁内容	效果	所需钱币
类固醇	永久提升玩家的血量上限	3 枚
稳定剂	永久提升玩家的上弹速度	5 枚
44 麦林枪	麦林枪	9 枚
蝎子钥匙（＊注）	开门道具	3 枚
猛攻硬币（＊注）	携带时提升玩家的攻击力	7 枚
铁壁硬币（＊注）	携带时提升玩家的防御力	8 枚

注：疯人院难度特有。

难度说明

新开游戏时系统会提示选择难度，在游戏的过程中无法更改难度。一般情况下初期只有容易和正常 2 种难度，以正常难度通关后解锁疯人院难度。拥有初回特典的玩家可直接解锁疯人院难度。以下是各难度的区别。

◆容易

·自动回血速度较快，回复量较大。

·自动存档点较多。

·敌人 AI、行动速度、攻击力和血量较低。

◆正常

·自动回血速度、回复量适中。

·自动存档点适中。

·敌人 AI、行动速度、攻击力和血量适中。

◆疯人院

·几乎没有自动回血效果（仅在受到重伤后，过一段时间能恢复成可以跑动的状态），回复量较低。

·自动存档点的频率大幅降低（并非完全没有）。

·敌人 AI、行动速度、攻击力和血量均大幅提高。

·必须消耗录音带才能手动保存进度。

·相较其他两种难度，敌人和道具配置都经过调整。

·只有本难度下才能解锁的鸟笼。

●存档机制



当流程推进到检查点时，系统会自动进行存档，画面左上方出现旋转的图标提示。如果玩家使用场景中的存档点——录音机进行手动存档，则可以自由选择存档位。注意，在疯人院难度下，每次手动存档都要消耗一盘磁带，相当于老式《生化》中打印机与色带的关系。

特典奖励

本作在通关时不会存档，不过只要达成特定条件即可解锁特典奖励，新开游戏时特典道具都会存放在物品箱中，而且奖励是能够跨难度继承的。合理利用特典道具能够为玩家在挑战高难度、或是解锁奖杯 / 成就时提供帮助。以下是所有特典奖励的解锁条件。

特典奖励	效果	解锁条件
埃尔伯特 01R	手枪	容易以上难度通关
防卫的秘密	携带时降低防御受到的伤害	正常以上难度通关
无限弹药	携带时枪械类武器弹药无限	疯人院难度通关
圆锯	近战武器	4 小时以内通关
X 射线眼镜	携带时显示场景中的道具位置（效果与兴奋剂相同）	4 小时以内通关
防御的本质	携带时降低防御受到的伤害	无所不在先生的雕像全收集
步行鞋	行走的速度加快，但奔跑速度不变	无所不在先生的雕像全收集

注：同时携带防卫的秘密和防御的本质，有加成效果。

RE.NET联动

RE.NET 的完整域名为 www.residentevil.net，自 2012 年《生化危机 6》发售以来，Capcom 就积极地在该网站推出联动活动，保证游戏的热度。目前支持的作品包括《生化 6》、《生化危机 HD 重制版》、《启示录》、《启示录 2》、《安布雷拉军团》以及《生化 7》。

玩家需要先登陆 RE.NET 注册账号，并与自己的 PSN/Live 账号绑定，再到游戏主界面的“MORE”→“RE NET”项目中选择开启，这样主机在联网时就会与网站互传资料。网站会自动记录玩家的数据，诸如总游戏时间、击杀敌人的次数、部位破坏次数、各种死法等等。一些具有挑战性质的项目，如击倒 BOSS 的时间、DLC 的分数等，则会计入网络排行榜供玩家之间比拼，这些在游戏中都是无法查看的。

当玩家在《生化 7》中达成 RE.NET 设置的挑战条件时，能得到该网站可用的头像和 RE 点数，后者除了可以兑换网站的头像、壁纸等装饰外，还能换取其他联动作品里的奖励。按照此前的经验，RE.NET 还会结合新作展开一系列的在线活动，建议喜欢“《生化》系列”的玩家保持每天登陆。



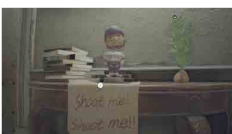
TIPS 初回特典提供的“防御硬币”，效果为提升玩家的防御力，同样必须携带才能生效。

完全攻略

收集说明

●收集要素

本作的收集要素一共包含4种类型，分别是：录像带、文件、古钱币、无处不在先生的雕像，全部关系到奖杯/成就。下文攻略会对收集品以特殊的亮色效果标记，方便各位读者查看。**录像带**共有4盘；文件分为伊森流程（27份）和米娅流程（5份），分别记作**文件**和**文件M**；容易/正常难度下，**古钱币**共有18枚，疯人院难度下的33枚古钱币位置有所改变，在“疯人院难度要点”的“收集补完”部分再做介绍；无所不在先生的雕像共有20座，记作**雕像**，用武器破坏后才算收集到。



注意，想要解锁奖杯/成就，文件和古钱币的收集都必须在一次通关的过程中完成，否则新开游戏都会清零，雕像则可以在多周目的过程中陆续补完。

●宝藏照片

场景中一些特定的位置暗藏着宝藏，需要先拿到宝藏照片才能调查，否则无法触发机关。照片在看过以后就可以扔掉，无需占用物品栏。以下是所有宝藏和对应照片的位置。

编号	位置
宝藏照片①	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案附近的货架上
宝藏①类固醇	主屋1楼·东南标本起居室的壁炉
宝藏照片②	老房子西侧2楼屋外，楼梯左侧的栏杆上
宝藏② 44麦林弹药3发	院子·房车内的马桶
宝藏照片③	主屋2楼东侧·主卧室隔壁的储物间
宝藏③修理包	实验区2楼·东北角铁笼上的假人头

●开锁器

在流程中会遇到一些上锁的抽屉或箱子，需要消耗开锁器才能打开，但并不像宝藏照片那样要求一一对应，有些类似《生化2》的小钥匙。这种上锁箱子里的道具不会影响流程，但往往放着不少补给物资，其中还关系到古钱币的收集。以下是容易/正常难度下所有开锁器和上锁道具的位置，疯人院难度的在“疯人院难度要点”的“收集补完”部分再做介绍。

编号	开锁器位置（容易/正常难度）
1	废弃房子录像（录像开始时脚下）
2	主屋1楼·洗衣房货架上的铁盒内
3	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案西侧的脸盆中
4	院子·主屋正门外楼梯右侧的花瓶内
5	老房子东侧1楼·餐厅户外东北的拐角处的铁盒内
6	主屋2楼·小孩房间墙上的花瓶内
7	主屋2楼·主卧室梳妆台上的铁盒内
8	遇难船·第3层东北电梯井的铁盒内

编号	上锁道具位置（容易/正常难度）	内容
1	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉	古钱币
2	主屋1楼·西南走廊的上锁抽屉	急救药
3	主屋2楼·走廊西北角的上锁箱子	猎枪子弹
4	主屋1楼·东南标本起居室西侧的单间，桌上的上锁箱子	猎枪子弹
5	主屋1楼·东北角存档屋的上锁抽屉	手枪子弹
6	老房子东侧1楼·餐厅的上锁抽屉	急救药
7	老房子西侧2楼·东北角的上锁抽屉	火焰弹
8	遇难船·第3层控制室的上锁箱子	古钱币

容易/正常难度流程

客房

下车后先开启物品栏，调查“米娅发送的电子邮件”上的文字，获得**文件01**。沿着惟一的道路直行，大屋正面的铁门无法开启，从左侧绕行会看见一辆白色的面包车。穿过车旁遭到破坏的铁门，继续沿惟一的道路走，途中的人影无需理会。在一个由动物头部和腿部尸体组成的标志处下蹲，一路前进并跳下山崖。在熄灭的火堆旁发现一个红色女包，旋转调查可找到“驾照”，随后进入前方的木屋——客房。

沿楼梯上到2楼，在存档点边的桌子上找到**录像带1**“废弃房子录像”。1楼南侧的木门无法开启，先进入起居室用录影机观看录像带。

TAPE | 废弃房子录像

下载过概念试玩“开始时刻（Beginning Hour）”的玩家想必都非常熟悉这段流程——摄影三人组的作死之旅，玩家操作的是摄影师克兰西。影片开始后先不要急着走，低头就能发现“开锁器”。跟着两人进入木屋，把厨房内餐桌右侧的上锁抽屉打开。安德烈失踪后紧跟彼得来到起居室，等他发现壁炉下的机关。下蹲穿过开启的暗门，爬下扶梯靠近“面壁”的安德烈，影片结束。

现在返回厨房就能开启先前上锁的抽屉，得到**古钱币01**。依照录像带的提示到起居室的壁炉前，下蹲并拉动暗藏的机关，往下攀爬的过程中扶梯会断裂。穿过客房地下室1层被水淹没的区域，在南侧的囚室内发现米娅。警卫区的桌上有一份“名单”，依次调查正反面获得**文件02、03**。拿起桌上的“断线钳”，剪开囚室铁门上的锁链救出米娅，紧跟着她一起走，直到米娅情绪失控瘫倒在储物间的沙发上。到隔壁储藏室调查任意一个人偶，就会传来米娅的尖叫，从墙壁出现的暗门离开，便能回到客房1楼。

在走廊有台灯的矮柜抽屉里可找到“客房地图”，浴室里则有2瓶“急救药”，尽头的门依旧紧锁。此时会传来激烈的敲门声，返回通往地下室的门，沿着楼梯向下走会发现米娅呻吟着以诡异的姿态爬了上来。剧情过后米娅撞墙倒地，先靠近身后那扇无法开启的门，再度接近米娅继续触发剧情。被推倒后先将视角向右转，捡起地上的“斧头”，接下来要上演“夫妻相爱相杀”的大戏。米娅攻击时用防御键来减轻伤害，还有机会触发格挡的情况，看准时机用斧头劈向她，几个来回就能将其击倒。

随后电话铃声响起，去走廊接到佐伊的来电，得知阁楼有逃生出口，另一侧则传来了开门声。捡回斧头，从先前上锁的门离开，返回厨房西北的拐角处，用断线钳剪开壁橱的铁链，找到“保险丝”。将保险丝安到起居室墙上的电门处，离开时再度遭到米娅的偷袭。剧情过后到2楼调查红色的按钮，从降下的楼梯来到3楼，右侧的房间内能找到“M19手枪”和补给品。先把整层的手枪弹药和急救药都搜刮完毕，再去爬阁楼的扶梯，进入BOSS战。

BOSS 米娅

爬梯子听到电锯声时就立刻下来，然后远离窗口，这样可以避免BOSS的登场伤害。手持电锯的米娅只有头部受创时才会出现短暂的硬直，“绕柱子”的打法对她并不好用，因为木箱、人偶等物体都无法挡住她，而且断手的伊森上弹速度极慢。建议朝来时的走廊跑，趁她用电锯锯门的时候对头部进行射击，之后再跑到拿手枪的房间如法炮制，米娅会依次锯开墙壁和门，这样就能形成一个循环的路线，而不用担心被逼入死角。一旦看到米娅把电锯放在腰间开始前冲时就要做好准备，这招伤害极大，不过只要按住防御键就可以无伤挡下来并将她踢开。

获胜后随便走几步，就会被杰克一拳干翻在地。



TIPS 如果背包的容量不足，建议优先选择丢弃通关解锁的特典道具，它们会直接回到物品箱而不是消失。

主屋·上篇

餐桌喂食的剧情过后推动左摇杆，挣脱束缚的主角身上空无一物，不过至少断手已被接上，目前所处的位置是主屋1楼的餐饮区，在柜台右侧贴满字条的橱子上有**文件04**，隔壁起居室茶几上的报纸堆则是**文件05**。出门来到北侧走廊，没走几步杰克就会拿着铁锹再度现身，把他引到餐厅东侧的起居室，利用沙发和茶几与他兜圈子，再跑到杰克出现位置窗边的矮柜处拿到“地下入口钥匙”。用钥匙开启厨房东侧储藏室地上的暗门，钻入地道就能暂时摆脱追踪，在地道里的红色除草车上可找到**古钱币02**。从地道离开、到达洗衣房，这里有可供存档的录音机和次元物品箱，桌上可以拿到“主屋地图”，开启货架上的红色铁盒则能获得“开锁器”，在存档录音机下方还有**雕像01**（需要稍后拿到武器才能破坏）。

正欲离开时电话响起，接听后绕到1楼东侧的铁门处发现无法前往主厅，原路返回西侧就会传来敲打声。到西南角的窗边与黑人警长对话，得到“刀子”。从旁边的楼梯向下，切开电门上的红色胶带并按下开关，进入车库就要迎来BOSS战。

BOSS 杰克①

黑人警长的枪就掉在地上，但建议开场后立刻向右拐，拿到桌上的“车钥匙”。趁着杰克正在对尸体补刀的空隙上车，这样就能尽快发动汽车，撞他3次便可触发剧情。汽车着火后杰克会再度袭来，不过很快就会被炸翻在地，此时可以安心地搜刮场景中的道具。如果玩家在上车后插钥匙动作较慢或是缠斗太久，都有可能被BOSS捷足先登。面对开车漂移的老司机杰克，需要保持在他左侧的安全位置，不断用刀子近身攻击，这样也能使其失控撞墙。

如果玩家此前一直没有捡枪，“G17手枪”会固定出现在扶梯前，必须捡起才能触发后续的剧情。

沿扶梯爬到上层，调查货架上的摆设品，旋开背面的螺丝可取下正面的“牛的雕像”，随后把货架拉开返回主屋1楼。到东侧的铁质大门前安装牛的雕像，即可打开启沉重的双扇门（南侧的独立小房间内还有**雕像02**）。终于来到主厅，接听电话得知想要从大屋离开需要几把钥匙，正门则必须找齐3块“狗头雕像”才会开启。主厅是一个交通要地，除了有通往2楼的阶梯外，东侧的投影室是一个谜题，南侧小房间内的铜像则持有一把猎枪，目前无法获得。调查主厅的座钟可以获得“钟摆”，右侧桌上的报纸是**文件06**，摆放着女神像的矮柜抽屉内有**古钱币03**，壁橱左侧桌面上的**雕像03**非常醒目。将钟摆挂到餐饮区隔壁起居室里的座钟上，即可找到“白色狗头”。

上楼调查2楼西侧的区域，先进入娱乐室，在台球桌西北角的竹篓处有**古钱币04**和**雕像04**，翻开西南角的厚书找到“蓝色狗头”。书柜的抽屉里有**文件07**，摆放着女神像的小桌上有**文件08**。将吧台上的**录像带2**“米娅”放入录像机，观看影片。

TAPE 米娅

即2016年TGS上公开的试玩“提灯（Lantern）”，玩家需操纵手无寸铁的米娅逃离玛格丽特的追捕。影片开始后一路跑进老房子，右侧的门会自动关闭，往左沿惟一的路走，在一个巨大的木箱处蹲下，等玛格丽特开门离开后左拐来到有投影谜题的画廊。先向屋外跑，绕到右侧的垃圾堆角落处藏好，玛格丽特会喃喃自语地在附近搜索（如果躲到出门左转的位置会被其发现）。这里要稍微耐心一些，等玛格丽特彻底放弃、离开画廊后，再去调查投影台，将石雕像转成蜘蛛的模样（如图）。进入开启的密道，来到广阔的区域后玛格丽特又会很快出现，此时要蹲下利用场景中央的杂物躲避视线，沿逆时针与她绕半圈之后前往西南角的地道。爬到地道尽头时烛光依次熄灭，影片结束。




■投影谜题并不需要完全重合，只要图像形似再按确定键即可。

前往2楼西侧的浴室，角落的马桶内有**古钱币05**。拔掉浴缸的软塞，水位降低即可发现“木质雕像”。正欲推门离开时杰克会拿着新武器再度现身，此后他会在主屋西侧1、2楼和主厅区域巡逻，必须彻底摆脱追踪才能进行解谜，耗费弹药暂时击倒他也行。甩开敌人后到主厅东侧的投影室解谜 将木质雕像转成鹰的模样（如图）开启密道。

穿过狭窄的密道来到东南的标本起居室，乌鸦图案的门边有**雕像05**，标本起居室西侧房间桌上的烟灰缸内藏有**古钱币06**。来到布满黑色菌落的监控室时会出现新敌人——菌兽，其弱点在头部，不想浪费弹药建议直接跑过，回头关门它就不会追出来了。到1楼东北角的存档点稍作整备，抽屉里还能找到**文件09、10**（调查正反两面）。接下来就要朝地下的处理区进发。

处理区的道路狭窄、蜿蜒曲折，而且出没着菌兽，不易避过的建议拉远距离，准确点射头部。现在的首要目标是拉开中央区域的绿色折叠门，场景中央的肉块上插着“蝎子钥匙”，周围还有“宝藏照片①”、“开锁器”、“处理区地图”等重要道具，地图所在货架前墙壁的凹陷处藏着**古钱币07**，被木板半掩着比较隐秘。西北的小路是一条死胡同，不过在蛇形图案的门前水桶边有**雕像06**，顺利收集后建议先原路返回。蝎子钥匙可以打开两扇门：①连接主屋1楼东侧区域和主厅的门；②主屋2楼娱乐室内奶奶的房间。在奶奶的房间能找到“坏掉的猎枪”，化妆台前放着**文件12**，门左侧抽屉里的是**文件13**。利用坏掉的猎枪把主厅南侧铜像上的“M37猎枪”替换下来，用它近距离命中菌兽的头部就能一击毙命。

有了重武器再度返回地下处理区，进入焚烧炉房间，洗手台墙上的**文件11**就是解谜提示，只要将最右侧写着“Tamara”字条的隔间和印有血手印的隔间打开，最左侧的上锁隔间就会开启。注意，里面除了“解剖室钥匙”外，还有一只强化型的刀片菌兽，需做好应战准备。向南走前往锅炉房，这里聚集着大量的菌兽，用猎枪能相对稳定地把它们快速解决。利用解剖室钥匙开门，刚准备拿起狗头雕像就会触发剧情。沿着惟一的道路深入 调查悬挂在半空中的“红色狗头”就会被推落太平间，展开困兽斗。

BOSS 杰克②

场景中悬挂着4个尸骨袋，调查即可将其踹飞，如能命中BOSS可以中断他的攻击动作并令其陷入短暂的硬直。战斗初期要利用场景与杰克周旋，猎枪弹药充足的情况下，3～4枪就能打得他“脑袋开花”，从而进一步攻击身体内部的弱点。杰克复原或手中的武器敲坏后，都会撕开铁网去拿剪刀型武器，此时要立刻取得边上的“电锯”。第二阶段BOSS的攻击大开大合，张开剪刀向正前方的突进攻击更是一击必杀的。除了伺机下蹲躲避外，看准角度挥舞电锯也可以弹开对方或形成相杀。一旦将BOSS的头部切开就果断以电锯刺入内部持续输出伤害，电锯的指示灯亮红光时则要根据提示重新发动引擎。如果看到杰克将场景中央的水泥柱破坏就说明他的体力所剩无几了，再坚持一阵就能迎来胜利。

击倒杰克后调查铁门上的钢筋，将其切断的同时电锯也就此报废。将白、蓝、红3块狗头雕像安在主厅的大门上，伊森终于得以离开这间主屋。

TIPS 在主屋1楼餐饮区隔壁的起居室沙发上有一本书《揭发暗无天日》，作者克莱夫·R·奥布莱恩是《生化危机 启示录》中的BSAA长官。

院子

郁郁葱葱的院子中除了中央的房车外，还藏着非常多道具。从正门出来楼梯的右侧有一个花瓶，里面藏着“开锁器”，右侧草丛中的花盆上则有古钱币 08。两个楼梯之间有一个被塑料板挡住的密道，里面的木箱中是“修理包”，可修好损坏的武器。中庭西南的投影谜题关系到旁边的上锁宝箱，要等以后拿到“玩具斧头”后在此投影，摆出“7”的图案，就能得到里面的“稳定剂”。

房车相当于根据地，除了有存档点、录像机外，还可以用古钱币解锁武器或道具。麦林枪鸟笼所在的桌上就有古钱币 09，左侧墙上的贴条是文件 14 床上还能找到“坏掉的手枪”（修好后为“M19 手枪”），房车外的楼梯下则藏有雕像 07。离开房车时记得先接电话，这样地图东北通往老房子的铁门才会开启。

老房子·东侧

老房子内有许多变异巨大化的黄蜂，一旦飞起来用枪不容易命中，建议用小刀近战。虫窝则会不断地放出蜂群，用枪将其打爆需消耗较多的弹药。进入大屋后先左拐来到客房，从没有虫窝那一侧的道路通过，然后左转，在画廊外的门口矮柜上有“老房子地图”。穿过画廊来到户外，垃圾桶里能获得“燃烧器把手”。西北的小房间有背包，可以提升 4 格携带上限，物品箱边木架上的珠帘后还藏着雕像 08。原路返回并穿过餐厅，在户外东北角的手推车上有一个“开锁器”，水站内则能得到“燃烧器喷嘴”，从而组合出“燃烧器”。



▲这种遍布着蜘蛛的橱柜内往往放着补给品，一旦靠近就会遭到攻击。除了用燃烧器杀虫外，站在极限距离反复用刀划，也能将上面的蜘蛛慢慢清除。

有了燃烧器就能以较少的消耗除虫，前往起居室把这里的虫窝全部清掉（需令虫窝炸裂 3 次才会彻底消失）。下蹲穿过密道，楼梯边的木板下有雕像 09，门前的手推车上则有古钱币 10。进入东侧的地窖发现米娅，剧情过后拿起桌上的“石雕像”。返回画廊的途中玛格丽特出现，之后她会在画廊和餐厅间来回巡逻，一旦发现玩家便立刻召唤蜂群。建议还是不要招惹她，如果在这里耗费一些弹药将其打跑，则能解锁一个奖杯 / 成就。

画廊的投影谜题与先前的录像带一样，依旧是转成蜘蛛的形状。穿过遍布着蜈蚣的狭窄密道，西侧区域有一扇乌鸦图案的门，门边的字条是文件 15。进入米娅先前逃跑的地道，途中的架子上有雕像 10，尽头处则能找到“曲柄”。爬出地道用曲柄摇起水中的木板，就能连通东西两侧区域。穿过餐厅来到户外，继续用曲柄将水中的木桥升起，便能在北侧小房间的宝箱中拿到“乌鸦钥匙”（马桶的水箱上还有古钱币 11）。返回老房子西侧区域，靠近乌鸦图案大门时玛格丽特突然杀出，进入 BOSS 战。

BOSS 玛格丽特①

玩家被推落地下，处于一个仰头定点射击的状态。优先用枪械瞄准玛格丽特的头部，打出硬直便能阻止她召唤蜂群。一旦周围的虫子过多，就果断换出燃烧器连杂兵带 BOSS 一起烧，基本没什么难度。注意玛格丽特跌落下来后释放出的黑水是有伤害判定的，一定要尽快爬上扶梯。

利用乌鸦钥匙进入祭坛，打开手提箱发现文件 16，电话也随即响起，注意接听。北侧有钢琴的房间中，调查笔记本可得到文件 17。通往小孩房间的门由于机关锁目前无法开启，不过门外的蜡烛台边有雕像 11，墙角的抽屉里放着古钱币 12。返回刚才 BOSS 战的场景，会看到玛格丽特从洞穴中逃走，追着她来到地面，眼前的楼梯通往老房子西侧的 2 楼。

老房子·西侧

先把楼梯左侧的“宝藏照片②”回收，然后建议转身返回中庭，除了整理道具外，乌鸦钥匙还可以开启主屋 1 楼标本起居室的门，隔壁的日用品房间里放着强力武器——“榴弹发射器”（该钥匙此后便没用了）。准备万全后就可以前往老房子 2 楼，跳入缺口迎接 BOSS 战。

BOSS 玛格丽特②

从 1 楼走上楼梯时，蜘蛛形态的玛格丽特就会破窗而入，提前做好防御态势能避免被拖倒在地。此战的场景比较大，天花板、地面、墙壁等破洞处都是 BOSS 出没的场所，玩家可以在温室的 1、2 层来回游击。四肢修长的玛格丽特攻击范围极大，尤其要注意她趴在天花板或墙壁上时，向玩家飞扑过来的攻击伤害极高，除了要提前防御外，如果能在这个瞬间以大威力武器命中，也能把她打落地面并解锁奖杯 / 成就。燃烧器、配备火焰弹的榴弹发射器都是对付 BOSS 的利器，她的弱点位于胯下，一旦其原地不动或被打翻在地时，建议换猎枪猛轰弱点。玛格丽特受到一定伤害就会逃走，如果听到类似水声的音效以及呻吟声，就表明她正躲在某个角落制造虫窝。此时便可主动出击，尽快找到毫无防备的 BOSS 并顺带清除虫窝，否则蜂群和巨型黄蜂会影响战斗时的节奏。场景中还散落着大量的补给，一旦火力不足就先避其锋芒，回收资源再重振旗鼓。

艰难取胜后在玛格丽特的尸体边捡到“提灯”，并从 1 楼坍塌的铁门处离开。

返回先前老房子东侧的祭坛，将提灯挂在小孩的房间门外的机关上即可开锁。一路进到最深处的拘留室，根据墙角娃娃屋里的涂鸦提示，下蹲开启隐藏的密道，在最深处的尸体上获得“D 系列手臂”。回程时沿途会刷出大量的菌兽，一路杀到祭坛接听电话便暂告安全。返回房车却并没有见到佐伊，接听电话后开启冰箱，调查头颅背面的字条获得文件 18。

主屋·下篇

前往主屋地下的处理区，在太平间南侧的拐角处会出现一种全新的敌人——四脚菌兽，它非常像《生化 2》的舔食者，速度快、攻击力高，但是也相对脆弱。到达解剖室后从黑人警长尸体的喉咙中取出“蛇钥匙”。此后主屋的 1、2 楼也会开始刷出菌兽，除了地下处理区太平间北侧的门以外，蛇钥匙还对应两扇门：①2 楼西侧的小孩房间；②2 楼东侧的主卧室（调查顺序不限）。

先来到小孩的房间，书桌上的笔记本是文件 19，梳妆台上则有文件 20，鳄鱼玩偶尾部墙上的花瓶中藏着“开锁器”。调查并旋转台灯，按下红色机关便会降下扶梯。从扶梯爬上阁楼立刻回头，角落里便是雕像 12，壁橱里有录像带 3“生日快乐”，东南的货架上陈列着“玩具斧头”和“模型枪”——前者是中庭投影谜题的关键，后者可以换下主厅南侧那把坏掉的猎枪，修好后为“M21 猎枪”。将投影谜题的图案摆成一个持斧的人形（如图），就能开启娃娃屋获得“钥匙卡（蓝色）”。



TIPS 主屋正厅桌上的报纸，落款记者名为艾尔莎·阿什克罗夫特，她是“《生化危机 逃出生天》系列”的 8 名主角之一。

TAPE | 生日快乐

一段密室逃脱的纯解谜影片，玩家操作倒霉的摄影师克兰西。一般的解谜步骤如下：1. 拿起身边人偶手上的“蜡烛”，来到东侧生日蛋糕所在的房间触发对话（过道的喷水会把蜡烛浇灭），再拿掉木桶上的“上发条钥匙”；2. 调查马桶，伸手捡起“陈旧望远镜”；3. 走到喷水过道处使用陈旧望远镜，洗清镜面上的污浊；4. 用望远镜观察 9 个并排的显示器，发现密码图案；5. 再度来到蛋糕所在房间，将墙上的密码锁调成如图所示，得到“稻草玩偶”；6. 返回炉子前打着火，重新点燃蜡烛，并用火烧玩偶获得“假手指”；7. 用蜡烛点燃缠着门的绳索，在隔壁房间的矮柜边找到“气球”；8. 在煤气泄漏处使用气球，得到“羽毛笔”；9. 将假手指和羽毛笔依次装到人偶手上，再对准腹部使用上发条钥匙，得到密码“LOSER”；11. 在满是气球的房间另一扇门处输入密码，来到隔壁获得“阀门手柄”；12. 用阀门手柄关闭蛋糕房间墙角的水闸；13. 重新回炉子处点着蜡烛，并将其插在蛋糕上。克兰西被火海吞没后影片结束。




2 楼东侧主卧室的梳妆台上有 1 个“开锁器”，座钟边的地球仪上是**文件 21**，隔壁的储物间则有“宝藏照片③”和增加 4 格携带量的背包。这里的谜题非常简单，将座钟调成和大屋内其他钟的时间一样——10 点 15 分，即可开启床下的密道，在车间找到“钥匙卡（红色）”。注意一旦进入密道就无法原路返回，需要突破菌兽的堵截。返回主厅接到电话，将两张钥匙卡安在中庭西北的门外，就能前往新的区域。

试验区

调查电视，等影片播放结束、电视爆炸后对面的暗门便会开启。沿惟一的道路前进，推开门立刻会发现埋伏着的炸弹和感应线，之后的一大段流程都布满这种机关，最恶意之处在于提供补给品的箱子里都埋藏着炸弹。因此最稳妥的方式是慢步前进的同时仔细观察场景，以手枪点射的方式打爆炸药或开箱。来到 1 楼的密码门前调查密码锁，卢卡斯会给出三组密码，其实都是错的，无论怎么输入都会启动陷阱，因此输完密码需立刻后退，随后进入右侧开启的暗门。继续稳步推进时小心背后突然刷出的四脚菌兽，西北角的小屋内丧心病狂地埋着 5 个炸弹，抽屉里可以找到**古钱币 13**，柜子里则有“类固醇”。消灭谷仓的杂兵后，站在 2 楼中央有一地杂草的位置向南看，能发现其中一根木桩上有**雕像 13**，西北的小房间可供整备存档。在谷仓 2 楼东北的油桶上获得“电池”，安装到 1 楼的电机上便要展开恶战。

BOSS 胖菌兽

胖菌兽会从电梯中登场，如果近身攻击它很容易遭到酸液的反噬。BOSS 最大的威胁是对前方直线喷吐的酸液，有时也会横向喷吐（有种《合金弹头 3》中丧尸的既视感）。战斗时建议绕着草堆走，不要与其处于同一直线，一旦它准备横向甩头可以用下蹲的姿态避过。如果舍得用大威力的火焰弹将 BOSS 轰翻在地，就可以果断上前换猎枪连续攻击，头部依旧是其弱点。注意它临死时的爆炸也是有伤害判定的，这种菌兽今后也会作为普通敌人登场，非常难缠。

获胜后进入电梯，继续前进在一具焦黑的尸体上得到**文件 22** 和密码（这组密码是会按规律变化的）。按下尸体对面墙上的开关降下楼梯，开关右侧还有**古钱币 14**。再度来到密码门前，输入正确的密码后还要把身上所有的东西都存到物品箱里才能通行。门内就是克兰西惨死的密室，主角当然不能像“生日快乐”录像带那样重蹈覆辙。首先还是要拿起“蜡烛”到蛋糕房间触发对话，随后返回炉子处点着蜡烛，烧开门上的绳索后，直接去气球房间输入密码“LOSER”，这样就能在不拔掉木桶钥匙的前提下得到“阀门手柄”。之后的步骤与录像带一致，插上蜡烛后恼羞成怒的卢卡斯会朝屋内扔一个炸弹，立刻将炸弹捡起并扔到面前木板封堵的墙内，适当后退等其炸出一条通路。在监控室拿到“D 系列的头”，墙上有“试验区地图”，记得从物品箱中取出曲柄和武器。出门后立刻回头，在门梁上还有**雕像 14**。

船屋

利用曲柄摇起水中的木桥，沿着木质的栈道前进，在东北小房间的渔网下有**雕像 15**。摇起第二座木桥后场景中开始刷出菌兽，建议用猎枪开路并尽快往西侧跑，顺利进门后它们便会统统刷掉。屋内有大量的补给品，从物品箱中取出 D 系列手臂和 D 系列的头，上楼替储物间的佐伊和米娅松绑，拿到佐伊做好“血清”后又要迎来 BOSS 战。

BOSS 杰克③

战斗场景分为上下两层，变异巨大化的杰克身上的眼珠就是其弱点。由于不少弱点都位于身体的下方，因此要利用上下平台的时间差来展开攻击，这样也利于躲避对方的攻势。下楼时不要沿着扶梯爬，直接从平台边缘跳下能节省时间。BOSS 的攻击范围较大，而且有时即使没命中，玩家也会被震得站不稳。注意如果看到 BOSS 的嘴部冒出烟雾，说明它即将从口中喷吐酸液，一定要优先横向躲避。对枪法有信心的玩家可以直接换增强型手枪弹药猛攻弱点，如果觉得 BOSS 移动太快，建议以榴弹发射器打出神经毒素弹，这样能在一定时间内降低对方的行动速度。后期如果还有身体下方的弱点尚未打掉，不妨直接以火焰弹的燃烧效果对其造成伤害。场景起火就表明对方血量所剩不多，打爆所有的弱点后 BOSS 会沉入水中，强行把主角缠住，此时需猛轰头部的弱点，并适时防御。最后还要对杰克插一剂血清才能彻底结束战斗。

走出房间来到皮艇前，玩家必须做出选择，从米娅和佐伊中选择一人注射血清。这会导向两种不同的结局，流程也会有少许差异。



TIPS 在主屋 1 楼储藏室开启地上的暗门时，如果杰克在身边就会触发被砍断脚的强制剧情，之后要用急救药接腿。

遇难船

剧情过后玩家操纵的角色变成了米娅，前进不远发现昏迷的伊森被抓走 追入船内沿惟一的道路前行。(注：简中字幕的遇难船地图有“楼”和“层”两种说法，本文统一用“层”。) 到达负 1 层的办公室、等闪回剧情结束后通风口就会开启。进入通风口先按“左转→右转→右转”的顺序行进，在角落里可找到**古钱币 15**。从通风口跳下到达负 2 层后一路前行，伊芙琳的闪回剧情结束后爬上前方的扶梯来到第 1 层，从有一具尸体的门口跳下并立刻左转，在角落水管附近的水面下暗藏着**古钱币 16**。伊芙琳再次出现后退路会被封死，本层开始出现菌兽，以米娅赤手空拳的状态当然不适合与它们开战。先进入本层东侧中间那扇门，在船员舱东北角下铺的床上有**文件 M1**，穿过南门来到隔壁的房间，桌上摆放着**文件 M2**。避开巡逻的四脚菌兽到达西南的维修室，存档点下方的抽屉里放有“MPM 手枪”。接下来前往中央东侧的洗衣房，取走墙上的“通用保险丝”后无视掉落的菌兽，立刻转身离开，安放到本层西北的门边即可进入。一路上到第 3 层的安保室，在伊芙琳的要求下观看桌上的**录像带 4**“旧的录像带”。

TAPE | 旧的录像带

以战斗为主的影片，玩家操纵全副武装的米娅，初始房间的桌上就有**文件 M3**。先进入第 2 层中央东北的餐饮室，俯身从送餐口来到隔壁的厨房，调查黑色呕吐物触发对话。接着来到本层的电梯前目睹伊芙琳前往 S2，进入电梯先立即退出来，天花板会掉落一只菌兽。到达负 2 层时可以在西南角的储物柜里获得“遥控炸弹”，这是面对多名敌人时的清场利器，东北角的储藏室里的“腐蚀剂”则是类似开锁器的消耗品。利用腐蚀剂进入东南区域的 2 号机舱，对话结束后原路返回。乘坐电梯上行时发生故障，调查电梯门并爬出时已身处第 2 层。从中央西北的休息室的通风口爬出，沿楼梯上到第 3 层南侧区域，找到搭档艾伦。剧情过后进入正前方的房间调查笔记本电脑，从北侧的门离开触发剧情，影片结束。

推门离开，在第 3 层南侧的手提箱上残缺的纸片即是**文件 M5**。拉开电梯的大门，沿扶梯爬到第 4 层，调查船桥的显示屏会发现伊森位于 S2。东南角的船长室桌上可找到“船舶地图”和“扳手”，西南角的楼梯左侧则有**雕像 16**。再次进入电梯，用扳手旋开地上的紧急出口，跳落到下层阅读墙上的**文件 M4**，得知修好电梯需要有电线和保险丝。

先爬到第 2 层，前方的长椅上插着一把“露营刀”。西南角的客房可供存档和整理装备，台灯前的地上有“腐蚀剂”，如果之前在录像带环节没有回收**文件 M3**，此时还可以补救。利用腐蚀剂进入东南角的船员舱，拿到“船长室存物柜钥匙”，现在返回第 4 层的船长室就能取出上锁柜子里的“P19 机枪”，总算有了正面对抗菌兽的资本。继续探索第 2 层，在中央西南的休息厅有一个非常简单的谜题，将左侧墙上的图画调整得和右侧墙上的一致，即可打开保险柜，获得 3 罐“腐蚀剂”。开启东北角的门并爬上扶梯，立刻转身就能看到**雕像 17**，电梯井里还能找到“开锁器”。

返回第 3 层的控制室，用开锁器开启橙色的箱子发现**古钱币 17**。利用腐蚀剂开启北侧的门，穿过淋浴室到达医务室，东侧的柜子里也有 1 罐“腐蚀剂”，西北角落里则是修理电梯所需的“电缆”。注意，需要先旋开两个接口才能拿下电缆，而米娅一靠近这里，淋浴室就会刷出胖菌兽，故建议旋下一个接口后立刻回头，在门口埋下遥控炸弹，把胖菌兽炸翻在地再回来继续调查，拿到电缆立刻走人，不要与它多做纠缠。



在第 1 层所要做的其实只有取回西北角门边的“通用保险丝”，然后爬回电梯即可。不过东北角的娱乐室内有增加 4 格携带量的背包，有需要的话不妨去一趟，但要有腐蚀剂才能开门。修好电梯后前往 S2，沿途有大量菌兽挡路，需利用此前积攒的物资突出重围。在 1 号机舱遭遇胖菌兽时还是建议以遥控炸弹炸倒后离开，不要恋战。离开 1 号机舱后，在第二个拐角处以腐蚀剂开启上锁的储物柜，可以找到**古钱币 18**。最后进入东南角的 2 号机舱，靠近被束缚着的伊森触发剧情。

如果在此前的分支中选择用血清救治佐伊，此时会多出一场战斗，再度面对变身的米娅。先操纵伊森后退，捡起地上的“撬棍”，之后的战斗要点与序章部分类似，注意防御并攻击米娅的头部即可获胜。如果选择救治的是米娅，则没有这场战斗，被她推出门后即可离开。

沼泽

沿惟一的道路到达沼泽中央的木屋，爬上扶梯时左侧的窗口边有**雕像 18**，调查无线电则能听到一段对话。从物品箱中取出装备，米娅流程中得到的道具都会继承给伊森，这里也是解锁鸟笼的最后机会。一路向南解决掉沿途的菌兽，搭乘电梯就能深入地下。

盐矿

地下矿洞区域又开始出现炸弹陷阱，前进时务必小心谨慎，合理利用也可以对菌兽造成伤害。到达死胡同时推动矿车即可撞开通路，铁轨上的菌兽也会被直接撞碎。来到东南的楼梯前先不要上楼，继续向南走，在角落的木箱处抬头可以发现**雕像 19**。

进入上层的培养室调查笔记本电脑得到**文件 23**，在两个浴缸之间的缝隙处还藏着“类固醇”。隔壁房间杂乱的书堆处有**文件 24**，开启手提箱，里面的字条就是**文件 25**。将从米娅那里得到的“伊芙琳组织样本”放入手提箱，制作出“E 坏死毒素”。附近桌上的两份报告分别是**文件 26、27**。南侧办公室里的则是最后的物品箱，好好整备一番吧。

随后的流程路线简单且没有收集要素，由于矿洞地形狭长，沿途出现的菌兽最好全数击杀，以免腹背受敌。优先攻击威胁最大的四脚菌兽，移动较慢的普通菌兽依旧是以猎枪爆头的方式最为节省弹药，在关键位置摆放遥控炸弹也能起到奇效。跳下 B1 的断裂楼梯，在前方的废弃矿坑要迎来一场硬仗——双胖菌兽。此场景的东、西各有一个斜坡，玩家可以凭借地形优势先跑上斜坡攻击敌人，再跳下去拉开距离。同时对付两名敌人时的压力极大，不过此处也无需再吝惜弹药了，榴弹、麦林弹尽管招呼上去，抢先击倒一只后压力就会锐减。如果不想在此纠缠，可以先把两只胖菌兽引到南侧，然后趁它们站位集中时用一发神经毒素弹同时定住，再迅速跑向北侧的扶梯，只要能爬到悬崖上就安全了。穿过狭缝就是最后一处存档点，桌上还有“采矿地图”。

客房

掰开木板后伊森又回到了最开始的客房区域，目前所在地是地下室 1 层的储藏室，中央的货架上此时还多出了**雕像 20**。一路前进的同时会出现序章的剧情闪回以及伊芙琳的幻象，回到 1 楼西侧的走廊触发剧情，伊芙琳逃走后立刻回头，无视沿途的米娅幻象，径直前往 3 楼的阁楼。伊芙琳在双手抱头后会发出冲击波，一旦命中便会被吹飞在地，此时枪械攻击无效，只能凭借防御抵挡冲击波来慢慢靠近她。近身后自动使用 E 坏死毒素就能看到伊芙琳的真身，最终 BOSS 战也随即展开！

BOSS | 伊芙琳

化为一张巨大丑脸的伊芙琳会缓缓靠近，一旦被近身便会一击必杀，因此需要使出全部火力轰在她脸上进行压制，推荐用射速快的机枪，墙角也有弹药补给。触发剧情被打飞到户外后，依旧是瞄准 BOSS 的脸部展开攻击。伊森的脚被触手刺穿并被拉到半空时，继续射击头部，直到再度被扔到地上，就能使用身边的手枪“埃尔伯特 01”，用特殊子弹给 BOSS 造成致命的伤害。整个战斗比较走过场，没有太大难度。伊芙琳粉身碎骨后，就能迎来意味深长的结局。

TIPS 面对刀片菌兽以及在太平间对阵杰克的 BOSS 战时，敌人的特殊攻击也能造成主角断脚，长时间不接腿就会因失血过多死亡。

疯人院难度要点

下文攻略心得以获得“X射线眼镜”和“圆锯”为前提，前者能够帮助玩家找到更多的补给，后者则能节省弹药消耗，并在部分BOSS战中发挥奇效。此外，携带“防卫的秘密”和“防御的本质”也可以降低BOSS战的难度。

●客房

流程没有任何区别，难点在于最后面对米娅的BOSS战，对方的电锯攻击伤害极高，玩家必须顶着压力精准地射击头部。如果子弹耗尽还未结束战斗，建议先远离米娅，用防御无伤挡下对方的电锯冲刺，然后趁机给她一斧子，再立刻拉远距离，依靠这种打法与其展开肉搏相对安全。

●主屋

由于高难度下敌人的移动速度会大幅提升，大步流星的杰克非常难缠，最好尽量不要被他发现。当杰克出现在走廊拐角并走过来时，先回到餐饮区对面通往车库的楼梯处，听到杰克打开厨房门的声音时就立刻出去。如果被杰克紧追，不妨利用他到餐饮区必定会敲碎餐桌的特性，抓紧时间逃离。蹲在储藏室的杂物后面，也可以躲避追捕。

车库BOSS战的车钥匙改为放在上锁的箱子内，需先去西南角拿到开锁器才能获得。如果想省下这把开锁器，可以引杰克上车后用圆锯贴身锯他。

主厅中央的桌子周围追加3个鸟笼，一旦玩家解锁“蝎子钥匙”或前往2楼，杰克都会立刻出现，要提前做好准备，实在嫌麻烦就索性用圆锯打翻他吧。另外需要注意的是，1楼东北存档点外、地下处理区的锅炉房内都会有四脚菌兽出现，对付它们最好的方法是按住瞄准和攻击键架起圆锯，等对方飞扑上来时就会直接送命。面对一般菌兽时，则推荐抬高圆锯对准头部，能连续锯出硬直。刀片菌兽的血量较多，安全起见还是以猎枪爆头为佳。

太平间的BOSS战，第一阶段就要主动用武器攻击，打爆杰克的头颅一次后，趁他撕铁丝网的间隙抓紧用圆锯输出。拿到电锯后战斗的重点是按住瞄准和攻击键并控制好角度，顺利的话能弹开对方的大部分攻击。不过高难度下电锯的持续时间有明显缩短，而且BOSS的必杀前冲攻击速度超快，重新发动引擎的过程中要时刻留意杰克的动作。

●老房子

除了昆虫类敌人外，这里也追加了菌兽。由于燃料的消耗量极大，一定要配合眼镜仔细需找物资。在老房子·西侧面对阵玛格丽特的BOSS战是一场消耗战，战斗中要活用武器切换，先用燃烧器喷火把对方烧出硬直，然后立刻换枪猛攻弱点。如果对搜寻BOSS没有足够信心，索性就留在一个相对安全的位置以逸待劳——比如1楼的东南角的门边，BOSS只会从正面出现，威胁最大的飞扑攻击可以配合地形优势来躲避，一旦有黄蜂靠近就直接以圆锯秒杀。温室上下层有充足的补给，由于燃料在本段流程过后就没有太大用处，建议结合分离剂做成化学液体，留作他用。

●试验区

炸药线和隐藏炸弹的箱子都修改过，用X射线眼镜可以简单地判断出那些木箱是陷阱。谷仓的杂兵改成了2只四角菌兽，最后的BOSS战则要同时面对2只胖菌兽，压力可想而知。战斗的重点是“关门打狗”，趁着电梯下降、胖菌兽原地不动的时机就可以用增强型手枪弹药对准头部射击。门一开就先打一发神经毒素弹定住它们，然后利用火焰弹的范围效果同时造成伤害。只要能率先干掉一只，另一只的血量也所剩不多了。



●船屋

体型巨大的杰克即使在高难度下移动速度也不算快，因此打法方面与其他难度区别不大，依旧考验玩家的枪法，战前最好能换到麦林枪。持有两本防御书的情况下玩家非常能扛，开战后就可以站在上层平台与BOSS刚正面，用猎枪猛轰它脸上和手臂的弱点。之后再去下层，尽量保持在BOSS身体的后方追击，继续攻击显而易见的弱点，最后阶段再换出火焰弹形成范围杀伤。战后记得选择救治米娅，可以少打一场战斗。

●遇难船

流程方面由于第2层走廊的普通菌兽都改成了胖菌兽，难度大幅提升。即使拿到机枪也不建议与它们正面对抗，跑位才是王道。在区域较大的房间，可以通过菌兽刷掉的音效声判断，抓住时间差出门。如果进入第2层东南的船员舱，有可能会被胖菌兽堵门。建议先去第1层拿到遥控炸弹，用圆锯可以较为轻松地击杀游走的四脚菌兽。一旦陷入被堵在小房间内、胖菌兽也刷不掉的窘境，可以半开门埋个炸弹设法突围。医务室除了胖菌兽外，还多了1只普通菌兽，不过要点不变，依旧是炸翻敌人、拿了电缆就跑。

●盐矿

沼泽的流程没有什么区别，盐矿的“双胖子战”前还多了一只胖菌兽，建议利用高低差的地形特点，安放遥控炸弹且战且退，以最小的代价将其解决（之后建议原路返回存档）。对阵双胖菌兽依旧是最大的难点，敌人的移动速度极快，而且逃脱的扶梯处还丧心病狂地埋伏了3条炸药线。推荐开场还是一发神经毒素弹定住敌人，然后果断掏麦林对准头部攻击，一般3枪即可爆头，速杀1只后就轻松多了。只要能冲破这个难关，最终BOSS就只是走过场而已。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 首次来到主屋2楼北侧的走廊时，往院子望去能够看到手提油灯的玛格丽特喃喃自语着从房车前经过。

●其他变更

疯人院难度下部分重要道具的位置也发生了变化，总结如下。

道具	位置变更
玩具猎枪	主屋地下处理区·解剖室
榴弹发射器	院子·房车
修理包①	院子·主屋楼梯右侧的草丛里
坏掉的手枪	老房子西侧2楼·东北房间
露营刀	遇难船第1层·娱乐室
MPM手枪	遇难船第3层·医务室

●收集补完·开锁器

编号	开锁器位置（疯人院难度）
1	废弃房子录像（录像开始时脚下）
2	主屋1楼·车库的储物柜边
3	主屋1楼·监控室东侧门外木箱上的铁盒内
4	老房子东侧2楼·污染的房间天花板上
5	主屋2楼·储物间厚重的书里

编号	上锁道具位置（疯人院难度）	内容
1	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉	古钱币
2	主屋1楼·车库桌上的上锁箱子	车钥匙
3	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌上的宝箱	增强的手枪弹药
4	老房子东侧1楼·餐厅户外东北拐角处的宝箱	燃烧器的燃料
5	老房子西侧2楼·宝箱	麦林子弹
6	试验区2楼·西北角存档点的上锁箱子	火焰弹
7	船屋1楼·存档点的上锁箱子	强烈化学液体
8	盐矿B3·培养室的上锁箱子	麦林子弹

●收集补完·磁带

由于疯人院难度的存档需要消耗磁带才能完成，下面也列出可以拿到磁带的地点与数量。

磁带位置	数量
客房2楼·存档点	2
主屋1楼·洗衣房	2
主屋2楼·娱乐室	1
主屋1楼·东北存档点	2
主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案附近	1
院子·房车	3
老房子东侧1楼·西北存档点	2
老房子西侧2楼·东北房间	3
主屋2楼·小孩的房间	1
试验区1楼·西北角布满炸弹的独立小屋	1

磁带位置	数量
试验区2楼·西北角存档点	1
试验区1楼·监控室存档点	1
船屋1楼·存档点	1
遇难船第3层·安保室	1
遇难船第2层·客房	3
遇难船第2层·维修室	1
沼泽·木屋存档点	1
盐矿B3·办公室	1
盐矿B1·铁丝网区域内	1
盐矿B1·东北存档点	1

●收集补完·古钱币

编号	古钱币位置
MH01	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉内（需要开锁器）
MH02	主屋1楼·起居室摆放着音响的橱柜中央的花瓶里
MH03	主屋1楼·车库BOSS战结束后爬上扶梯，就在左侧
MH04	主屋1楼·主厅有女神像的矮柜抽屉里
MH05	主屋2楼·娱乐室蝎子图案门外左侧的花瓶里
MH06	主屋2楼·西侧走廊斜靠着墙的木板下
MH07	主屋1楼·东南标本起居室的马桶里
MH08	主屋地下处理区·焚烧炉房间尸骨袋下方的脸盆里
MH09	主屋地下处理区·西北蛇形图案门正对的纸箱边
MH10	主屋地下处理区·解剖室中央的纸箱里
MH11	院子·主屋两个楼梯之间被塑料板遮挡的密道内
MH12	老房子东侧1楼·画廊的桌子下
MH13	老房子东侧1楼·餐厅户外西北的窗台下
MH14	老房子东侧1楼·穿过画廊的密道后，就在左侧断裂的木板边
MH15	老房子东侧2楼·祭坛东北提灯机关门附近的矮柜抽屉里
MH16	老房子西侧户外·玛格丽特逃走的密道附近的电线杆上
MH17	老房子西侧1楼·BOSS战结束后，倒塌的铁格门后的桌上
MH18	主屋1楼·东南角日用品房间内
MH19	主屋3楼·东南角的货架上
MH20	试验区2楼·因剧情爆炸的电视后方
MH21	试验区2楼·穿过布满炸弹的供应室后，在左侧的半身模特脚下
MH22	试验区1楼·需要输入密码的房间外，西南的墙角下（一旦2楼的楼梯降下后就无法拿到）
MH23	试验区1楼·西北角布满炸弹的独立小屋的抽屉里
MH24	试验区2楼·休息处烧焦的尸体对面的墙上
MH25	遇难船第1层·洗衣房西南角的洗衣机里
MH26	遇难船第4层·西南角楼梯下两个挡路的燃气罐边
MH27	遇难船第2层·客房外走廊的桌上
MH28	遇难船第2层·休息室货架下层的花瓶里
MH29	遇难船第3层·淋浴室北侧的窗台边
MH30	遇难船负2层·1号机舱西侧长廊北边的墙角下
MH31	遇难船负2层·1号机舱东侧长廊北边的储物柜（需要腐蚀剂）
MH32	遇难船负2层·操作伊森时穿过铁丝网的房间内，东南角的桌上
MH33	沼泽·翻过一截断木后贴着右边走，在右侧的草丛里





TIPS 主屋2楼娱乐室的台球可以用武器打飞，运气好的话甚至能打落袋中，这也是RE.NET的一项挑战。

奖杯成就

白金/全成就路线

《生化 7》的正篇在奖杯 / 成就方面设置的难度并不算高，再加上熟悉流程后速通一次只需 3 小时左右，因此整体耗时也不长，最短 2 周目即可白金 / 全成就。虽然“疯人院”难度相当硬核，但是由于特典奖励可以跨难度继承，这也在一定程度上降低了攻关门槛。下面介绍比较稳妥的 3 周目白金 / 全成就路线，注意要在多次通关的过程中，选择不同的结局路线。

①以“正常”难度达成古钱币、文件、雕像全收集通关，并观看所有的录像带。一些特殊条件类的奖杯 / 成就，也都在本周目完成。

②以“容易”难度同时达成 4 小时内、3 次开箱、3 次回复通关。

③以“疯人院”难度达成古钱币全收集通关。

奖杯/成就列表

奖杯 / 成就名称	杯种 / 点数	取得条件
生化溅落	白金 /-	解锁所有奖杯
她还活着	铜杯 /20	到路易斯安那旅游（流程必得）
孩子，欢迎成为我们家的一员	铜杯 /20	从客人的房子里逃出来（流程必得）
你逃不了的	铜杯 /20	逃到院子里（流程必得）
去找阎王问真相吧	铜杯 /20	揭开老房子的秘密（流程必得）
孩子，你最好马上跑	铜杯 /20	从贝克家逃出来（流程必得）
陷入绝境	铜杯 /20	从船上逃出来（流程必得）
夜之尽头	银杯 /40	达成结局 1
徒留回忆	银杯 /40	达成结局 2
谨慎行事	铜杯 /20	在“容易”难度下完成游戏
噩梦终于结束	铜杯 /20	在“正常”难度下完成游戏
现在谁才是你亲爹	银杯 /40	在“疯人院”难度下完成游戏
在关闭的门后	铜杯 /10	自己关上一扇敞开的门
双臂举在空中	铜杯 /10	防卫敌人的进攻
啊哈！	铜杯 /10	仔细检查物品时获得某件东西
解锁大师	铜杯 /10	用一把开锁器把东西打开
做得好	铜杯 /10	把一个无关的物体放到阴影底座上
张开你的眼睛	铜杯 /10	使用兴奋剂
在袋子里	铜杯 /10	增加物品槽位
针对个人	铜杯 /20	用刀子除掉一个敌人
砍、砍、大力的砍！	铜杯 /20	用一把刀子清除门上的昆虫
贝克夫人、不用你管	银杯 /40	击退在老房子游荡的玛格丽特，逼她逃跑
想活命的话就给我滚	银杯 /40	蹲下身子，避开杰克用剪刀攻击你
少即是多	银杯 /40	一枪击中 2 个或更多的敌人
苍蝇拍	银杯 /40	在玛格丽特扑向你的时候开枪击退她
这是辣丸子	铜杯 /20	将一枚遥控炸弹安装到敌人身上并引爆它，将其除掉
科学展览会第一名	铜杯 /20	制造所有内含化学液体、强烈化学液体的物品
抓不到我	铜杯 /20	在不被玛格丽特发现的情况下，完成“米娅”录像带
提前离席	银杯 /40	在 5 分钟内看完“生日快乐”录像带
是，请倒带	铜杯 /20	在一次通关中观看所有的录像带
口袋里的鹈鹕	银杯 /40	在“容易”或“正常”难度获得所有古钱币
疯狂的鹈鹕	银杯 /40	获得“疯人院”难度的所有古钱币
细节决定成败	银杯 /40	在一次通关中阅读所有的文件
他在这里、那里、无所不在！	铜杯 /20	摧毁一个无所不在先生的雕像
无所不在先生	银杯 /40	摧毁所有无所不在先生的雕像
快让我离开这里	金杯 /50	在 4 小时内完成游戏
资源管理者	金杯 /50	完成游戏而且打开物品箱的次数不超过 3 次
散步消耗它	金杯 /50	只使用 3 个以下的急救药来完成游戏

难点解说



做得好 10点/

要点说明 在解开光影谜题之前，把任意一个非解谜相关的道具放到底座上。在主屋1楼的主厅、主屋户外西南角、老房子1楼的画廊都可以尝试解锁。



针对个人 20点/

要点说明 不用刻意去刀杀菌兽，在老房子有很多变异巨大化的黄蜂，刀杀它们同样能解锁。



砍、砍、大力的砍！ 20点/

要点说明 在老房子有一些遍布着小蜘蛛的储物柜和门，只需保持在极限距离用刀划（有判定时会有特殊音效），将门上的蜘蛛清掉即可。



贝克夫人、不用你管 40点/

要点说明 在老房子拿到“石雕像”后，玛格丽特就会开始在地图上巡逻，只要主动攻击并将其打跑即可解锁。由于即使击退也不会影响后续的BOSS战，因此建议不想浪费弹药的玩家提前存档。



想活命的话就给我滚 40点/

要点说明 在主屋地下处理区的太平间，与杰克展开BOSS战时，等他进入第二阶段换出武器大剪刀，保持蹲姿避过横扫攻击或突进攻击都能解锁。



少即是多 40点/

要点说明 图标其实是误导，并不需要找菌兽的麻烦，在老房子遇到虫窝释出的蜂群时（玛格丽特也会召唤），掏出猎枪喷一发即可解锁。



苍蝇拍 40点/

要点说明 在老房子西侧与玛格丽特展开BOSS战时，她有时会趴在天花板上然后向玩家飞扑过来。用猎枪等大威力武器在她飞扑时将其击落在地，看到她落地后在地面有挣扎动作才算成功。



这是辣丸子 20点/

要点说明 在流程后期获得“遥控炸弹”时，手持炸弹触发被菌兽扑倒在地的画面，就能把炸弹安到敌人身上。普通菌兽和胖菌兽扑人前的准备动作，都是双手向下的同时下蹲。



科学展览会第一名 20点/

要点说明 必须在一次通关中完成，“补养品+强烈化学液体”制作出的神经毒素弹比较容易错过。容易/正常难度下，在院子西侧的门边就可以找到补养品。



抓不到我 20点/

要点说明 根据前文流程攻略的方式即可，注意一旦被玛格丽特看到并触发警觉，即使没被抓住也是无法解锁的。



提前离席 40点/

要点说明 想要尽快完成“生日快乐”的解谜必须省略非必要的步骤，前文流程中的2、3、4步都是可以跳过的，但是必须依靠人偶写出密码“LOSER”才能去输入，否则调查密码门不会有反应。



快让我离开这里 50点/

要点说明 4个小时的时限还算比较宽松，熟悉流程的情况下选择容易难度尽快通关，减少往返跑路的时间。此外还有一些可以回避的桥段——录像带1~3都不用观看；刚刚到达主厅时佐伊的电话无需接听；在老房子地窖拿到“石雕像”时不用管米娅；在房车和主厅的两次卢卡斯的电话都无需接听；录像带4最后无需调查笔记本电脑；坠海剧情可按键跳过。



资源管理者 50点/

要点说明 流程中必须开启物品箱3次——①进入试验区的密码门之前，卢卡斯要求玩家卸掉身上的所有道具；②离开试验区的密室后，必须拿出“曲柄”、“D系列的手”以及武器才能推进剧情；③米娅流程结束后控制的伊森是空手状态，需要重新拿出武器。若是在面对巨型杰克和最终BOSS战时被击杀，系统会直接给玩家管理物品的机会，这是不计入开箱次数的。如果玩家想在一开始就拿出无限弹药等强力道具，就得放弃上述第③次开箱，用伊森一路跑酷，直到最终BOSS战时故意Game Over，从而获得取出武器的机会。



散步消耗它 50点/

要点说明 药草也包含在3次的限制内，因此用药性强的急救药最为合算。此外类固醇在提升血量上限的同时也能将血量回复到最大值，使用它是不算用药的，流程中的4个类固醇建议都要拿到。

TIPS 在试验区 1 楼通往聚会厅的密码门处，输入密码时的音效是《生化危机 3》的道具栏音效，非常复古。

DLC补完

奖杯列表


命丧黎明前？
取得条件 完成“噩梦”


杜尔威不眠夜
取得条件 完成“惊魂夜”


妈妈的味道
取得条件 完成“卧室”


捕鼠者
取得条件 在“卧室”的一次通关中找出所有死老鼠


伊森永远不会亡
取得条件 完成“伊森绝命危机”

禁止公开的录像 噩梦



●基本规则

①本模式的场景是正篇主屋的地下处理区，游戏的目的也很简单——存活到天亮。

②当玩家启动场景中的粉碎机后，机器就会随着时间的经过自动生产废料。

③利用废料可以在工作台购买武器、弹药、道具，或是升级各项能力。价格也会随着购买次数的增加而逐渐提升。

④游戏中每个小时都会不断地刷出菌兽，直到最后一批警报提示的强制战目标陆续出现。此时玩家只要消灭最后这一批敌人，就能顺利地度过 1 小时。通关共需要抵挡 5 波敌人（即度过 5 个小时）。

⑤当每一波的警报提示出现时，40 秒过后所有粉碎机就都会停止运作。

⑥每次平安度过 1 小时，系统会根据此前击倒的敌人数量和种类换算成“击杀奖励”，赠予玩家一定量的废料。

⑦场景中还存在着大量对玩家有益的陷阱，这些陷阱都需要消耗废料才能启动。

⑧车间和解剖室的门初期上锁，需要有“腐蚀剂”才能打开。太平间北侧的反锁门则要从南侧才能开启。

⑨普通难度通关后解锁“惊魂夜”，即噩梦模式的高难度版。该难度下粉碎机的产量减半，敌人的攻击欲望更强，且配置有所变化。

●敌人配置

第 1 波（0 ~ 1 点）：平时出没普通菌兽，警报作响后追加 3 只四脚菌兽。

第 2 波（1 ~ 2 点）：平时出没普通菌兽、刀片菌兽，警报作响后杰克作为 BOSS 登场。

第 3 波（2 ~ 3 点）：平时出没普通菌兽、刀片菌兽，警报作响后追加胖菌兽（惊魂夜难度下前期会追加 1 头胖菌兽）。

第 4 波（3 ~ 4 点）：平时出没普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽，警报作响后追加 2 头胖菌兽。

第 5 波（4 ~ 5 点）：平时出没普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽，警报作响后杰克作为 BOSS 登场，而且普通菌兽会无限刷出，直到击败 BOSS。

●心得要点

①生存为上：根据游戏机制，只要玩家将警报作响后出现的所有敌人全部击倒就算顶过 1 波攻势。因此不追求高分、只求过关的话，前期的敌人实际上是可以不杀的。玩家大可以绕着场景跟敌人不断兜圈子，来回收集废料，把购买弹药的开销节省下来，尽快解锁想要的道具和能力。

②武器推荐：由于工作台出售的道具在每次购入后都会涨价，故战斗中不能只认准一把武器使用，否则水涨船高的物价很快会让玩家连弹药都买不起。推荐的武器配置为“机枪 + 猎枪 + 榴弹枪 + 麦林”。其中机枪的弹药充足，优先升级威力后，精准点射菌兽头部可以很快将其击倒。猎枪的作用是在身陷包围时突围而出。榴弹枪与麦林枪则是对付强敌的利器。

③陷阱利用：场景中可供利用的陷阱有 4 种——①引爆线（100 废料），敌人经过时引爆炸弹；②机枪座分为 3 个等级，分别是手枪（100 废料）、机枪（500 废料）、麦林枪（1000 废料），会自动攻击火力范围内的敌人，直到弹夹打空；③神经毒气陷阱（100 废料），被踩踏时自动释放毒气，减缓敌人的行动速度；④易燃桶（100 废料），需用枪械引爆，对周围的敌人造成伤害。



④解锁顺序：本模式很考验玩家精打细算的能力，必须对废料合理利用。除了武器弹药外，推荐的解锁顺序是“腐蚀剂→粉碎机升级→腐蚀剂→粉碎机升级”。第 1 个腐蚀剂优先开启通往解剖室的大门，这样能让玩家的活动空间扩大 1 倍，更有周旋的资本。在升级主战武器的同时，移动速度、血量、回复量这 3 项也应适当提升，上弹速度反倒不是很重要。

⑤强敌应对：胖菌兽喷吐的酸液会波及其他敌人，不过一旦在狭长的地段与其相遇，往往会被堵个严严实实。先用毒气弹或毒气陷阱定住胖菌兽，再换大威力武器尽快爆头才最节省资源。作为 BOSS 的杰克有两种形态，打法基本一致。当杰克紧追身后时，适当埋一两个炸药线可以有效地造成伤害并拉开距离。找到一处有机枪座的位置后，用榴弹枪配合陷阱对他进行压制，一旦老汉跪地不起就果断换麦林打头。

⑥奖杯说明：本模式的奖杯只要求过关不要求分数，因此使用圆锯、无限弹这种特殊道具并不会影响奖杯。

TIPS 4 种菌兽的弱点都在头部，如能断肢也会对其造成限制，比如打断手臂能降低攻击威胁，打断腿则能拖缓行动速度。

●计分方式

在玩家有能力过关后，不断挑战高分就成了本模式的最大目标，RE.NET也为全球用户提供了分数排行榜。系统的计分公式如下：

◆噩梦

（剩余废料数×10+击杀分数）×生存时间得分倍率

◆惊魂夜

（剩余废料数×15+击杀分数）×生存时间得分倍率

生存时间得分倍率如下。

难度\生存时间	第1波	第2波	第3波	第4波	第5波	通关
噩梦	0.40	0.80	1.20	1.60	2.00	2.40
惊魂夜	0.50	1.00	1.50	2.00	2.50	3.00

各敌人对应的击杀分数如下。由于击倒胖菌兽和杰克的次数是固定的，因此想要获得更高的分数，就得尽可能多地击杀其他菌兽。

敌人种类	击杀分数
普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽	500分
胖菌兽	3000分
杰克①	10000分
杰克②	15000分

●积分奖励

玩家每一次游玩本模式的分数都会累积在案，当积分累计到一定数值时，系统就会解锁对应的奖励。因此初期觉得攻关困难的话也无需担心，只要肯多打、多积分，将优质的武器解锁后，就能越来越得心应手。

累计分数	解锁奖励
5000	开始时废料+250
10000	物品制作解锁：机枪组
20000	物品制作解锁：神经毒气陷阱
40000	开始时获得急救药×3
80000	物品制作解锁：燃烧器组
100000	物品制作解锁：肾上腺素
150000	物品制作解锁：易燃桶
200000	物品制作解锁：44麦林枪组
300000	物品制作解锁：圆锯
450000	开始时废料+250
700000	物品制作解锁：神经毒素弹
1000000	物品制作解锁：增强的手枪弹药
1500000	物品制作解锁：药性强的急救药
2000000	开始时废料+250
3000000	物品制作解锁：遥控炸弹组
4000000	物品制作解锁：M21猎枪
5000000	物品制作解锁：埃尔伯特01R
7000000	开始时废料+250
10000000	物品制作解锁：无限弹药

注1：阵亡时如果物品栏中有肾上腺素，就能复活一次。
注2：制作圆锯、无限弹药会导致得分降低，仅为1%。

禁止公开的录像
卧室

●基本规则

①本模式的场景是正篇主屋2楼的主卧室和储物间，游戏的目的是密室逃脱。

②一旦玩家在调查房间中的某些物件时触发巨大声响，屏幕上的倒计时结束后，玛格丽特就会前来查房。

③在玛格丽特到来前，玩家必须保证她视线所及的范围内所有摆设与原先一致（餐盘上的食器不受此影响），并主动坐回床上假装自己仍被束缚着。

④一旦玛格丽特发现房间有异样，就会令玩家费血。如果玩家主动吃下“美食”，同样也会费血。

⑤再度被玛格丽特束缚的话，可以用“勺子”撬开镣铐。

⑥本模式特有收集品“死老鼠”，与奖杯挂钩，后文会作亮色效果。

●解谜流程

下面给出本模式的解谜流程供玩家参考。注意 必须先拿到“提灯”才能对整个房间展开搜查，每次触发倒计时，都要尽快将摆设物归原样，这两个步骤就不重复叙述了。

◆第1阶段

1. 开场的选项会影响后续对话和情节，但不影响流程。

2. 拿起面前的“勺子”，但不要去舀汤（3口即死）。

3. 调查束缚左手的镣铐即可下床。目前主卧室的大门紧锁，隔壁的储物间则需要密码才能开启。

4. 调查并拿起床边的提灯，先来到放着地球仪和时钟的桌子左侧，在屏风和电热片之间发现**死老鼠1**。

5. 在梳妆台上的花瓶内找到“打火机”；梳妆台和墙壁之间的狭缝中找到“刀子”；梳妆台左侧的抽屉字条提示“和其他的时钟一样”。千万不要调查梳妆台右侧的抽屉，否则会无法复原导致被玛格丽特发现。

6. 调查桌上的时钟获得“坏掉的时钟指针”。

7. 用时钟指针撬开大型座钟上的锁眼，看到时间为5点。一旦拿起钟内的“未题名的绘画A”，座钟就会敲响。

8. 1分钟的倒计时开始，需立刻关闭座钟、放好提灯，重新上床假装被束缚，等待玛格丽特到来。

◆第2阶段

1. 下床拿到木桶上的“未题名的绘画B”，摆放蜡烛的桌台墙上则有“未题名的绘画C”。

2. 根据墙上的痕迹，从左到右按“BCA”的顺序摆好3幅画，从开启的书本中得到“裁缝针”。

3. 把裁缝针按到时钟上，调成5点，床铺移开后1分钟倒计时开始。地上出现一张字条提示，关键字是“西方、黑暗；四头野兽；东方、炽热、喜悦”。

4. 再调查一次时钟让床归位，返回床上，玛格丽特会送来一锅新的食物。

◆第3阶段

1. 拿起“叉子”和“火炉”。开启锅盖用叉子吃一口，下床带着提灯靠近这口锅能发现**死老鼠2**。

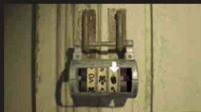
2. 再次带着3幅画再次来到摆放蜡烛的桌台前，可以看到墙上的左侧有一个“↑N”的标记，表示上方为北，即“左西右东”。根据此前的字条提示，从左到右按“ABC”的顺序摆好3幅画，书本会以另一种方式打开，出现图案提示“叉子、树叶、勺子”。

3. 依次调查勺子和叉子，发现上面的苹果和蛇形图案。因此密码锁的密码为蛇、树叶、苹果（如图所示）。

4. 开锁来到储物间，在倒放着凳子的书架顶端可以发现**死老鼠3**。

5. 用叉子撬开柜子下层木板上的钉子，找到“固体燃料”。

6. 回卧室拿掉绘画B，把“火炉+固体燃料”组合后再放上去，并使用打火机，爆炸后40秒倒计时开始。返回床上前，记得拿掉酒瓶上的“瓶塞钻”。



◆第4阶段

1. 用瓶塞钻依次卸掉主卧室、储物间墙上的“提灯钩子A、B”，组合成“铁雕像”。

2. 在储物间用刀子划开投影箱背面的胶带，并将提灯放入其中。

3. 对前面的大型投影台使用铁雕像，对后面的小型投影台使用叉子，分别转出美杜莎头和蛇头的形状。

4. 拿到笼子里的“蛇钥匙”后触发玛格丽特的警觉，记得装备好刀子。

5. 出门回到卧室，触发用刀刺杀玛格丽特的剧情（不装备武器则一击必杀）。

6. 调查桌上的时钟，对床下的暗门使用蛇钥匙，进入密道跑向尽头便宣告通关。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 每次开启物品栏，光标的默认位置都是前一次关闭物品栏时所处的位置。因此在需要快速使用道具的场合，建议提前调整好光标。



额外模式
伊森绝命危机

●基本规则

①本模式的目的是前往老房子西侧，击倒 BOSS 玛格丽特。由于该房子上锁，需要先去主屋 1 楼餐饮区隔壁的起居室，拿到“温室钥匙”。

②场景中配置着大量的固定敌人和机关陷阱，伤害比“疯人院”难度更高。因此主角伊森非常脆弱，以初期血量遇到炸弹陷阱更是一击毙命。

③游戏全程没有存档点，一旦死亡只能重新来过。死亡的位置会出现女神雕像，打碎后能随机取回一件上次游戏时的装备。

④除了最后的 BOSS 战外，在特定场景还会出现“大门关闭”的提示，必须击杀场景内的所有敌人才能开门离开。

⑤玩家的初始装备只有“小刀”，物品栏固定为 12 格，无法扩充。

⑥在场景的特定位置设有补给箱，但补给箱是否出现、箱子中的内容为何物都完全随机。箱子上的☆号表示珍贵度，即☆号越多，里面的东西越好。

⑦除了特定场景中必定为炸弹的箱子外，其他补给箱也有一定几率埋有炸弹。

⑧沿途出现的虫窝并不会释放黄蜂，其存在的价值仅仅是挡路，因此可以用刀近身划破。

⑨过关时系统会记录玩家的所用时间，RE.NET 为全球用户提供了时间排行榜。



●心得要点

①补给箱是否藏有炸弹可以从视觉和听觉两方面判断。首先，只草草缠着 1 条胶带的箱子就非常可疑，靠近后如果能听到哒哒声就说明埋有炸弹。部分场景如锅炉房的杂音较大，实在无法判断的话，还是远程用枪打爆最为稳妥。

②持有 X 射线眼镜或是使用兴奋剂的情况下，可以直接凭借透视看到箱子中是否有道具，没有的即为炸弹。此外，4☆的铁箱子肯定不会刷出炸弹。

③拿到类固醇建议立刻使用，不要想着用来回血，因为本模式的死亡往往就在一瞬间。提升血量上限后，触发炸弹陷阱时主角还有机会幸存下来。

④除了强制战外，其他的敌人都可以不杀。想击杀敌人不妨多利用场景中的陷阱机关，从而节省自己的弹药。

⑤场景中的机关陷阱包括：炸药线、毒气陷阱、机枪座。炸药线可以引敌人自己撞上，或是开枪打爆；毒气陷阱的启动时间为 1 秒，快步从上面跑过不会有什么威胁；机枪座会自动攻击前方一定角度内的所有目标，启动时间同样为 1 秒，还有音效提示。

⑥利用女神像继承装备的特性，可以加快攻关的速度。比如在前一次攻关、回到院子的时候，把其他不要的武器统统扔掉，只留下一件装备然后故意死亡。这样下一次来到院子时，就能立刻获得强力装备。

●攻关流程

下面给出本模式的攻略流程供玩家参考，其中一些区域并非必经之路，追求速通的时候可自行取舍。由于装备随机的特性，在一些战点应根据现有武器临机应变。“背板”和“运气”是顺利通关必不可少的两大因素。



◆院子

1. 现阶段房车后面不会刷出任何敌人，即使有枪在手也不建议去提前打爆那里的炸药线。

◆主屋1楼：主厅→监控室→标本起居室

1. 主屋正厅有 1 头胖菌兽在 2 楼不断喷吐酸液，而且西侧的门是反锁的，通往 2 楼的阶梯也都被封死。建议放弃这里的补给箱，直接跑向东北的长廊。

2. 长廊的菌兽先无视，进入监控室后关门它就会暂时刷掉。

3. 靠近日用品房间时，标本起居室会刷出 1 只菌兽，利用炸药线可以轻松解决。

4. 再度前往东北长廊，直奔楼梯下方的虫窝，用初始装备的小刀划 12 刀才能彻底打爆，速度够快的话在身后的菌兽靠近前，就能开门走人了。



◆主屋地下处理区：太平间→解剖室→锅炉房（FIGHT）→车间

1. 场景中开始出现毒气陷阱，建议把西侧桌案边刷出的那只菌兽引过来，等它踩踏毒气陷阱后只要补一刀就能毙命。

2. 焚烧炉房间有诱人的补给，不过应注意从那里返回时，东北角会刷 1 只四脚菌兽，攻击力高、速度快的它们是本模式的一大杀手。因此要把附近那个毒气陷阱预留着对付它。

3. 通往太平间的狭窄长廊有 1 头胖菌兽挡道，开门便立即后退，先把它引出来，再下蹲着利用桌案兜一个圈子就能顺利绕过。

4. 解剖室门口的炸药线非常隐蔽，半开门后瞄准右侧炸药线的末端射击即可解除。

5. 在南侧长廊下蹲着前进，引菌兽撞向炸药线即可趁机离开。

6. 调查锅炉房东南的门会触发第 1 场强制战斗，建议跑到南侧中央位置，这样有 1 只菌兽会自己踩上毒气陷阱。注意，战斗结束后从南门离开时，会从天而降 1 只四脚菌兽，立刻回头关门就能确保安全。

7. 从车间的密道前往 2 楼时要特别注意，楼梯上藏有一个钢筋陷阱，反应太慢往往会躲避不及。建议接近楼梯顶端时用背身后退的方式往上走，听到机关触发的音效后立刻向前跑下楼梯，方可逃过一劫。

TIPS 当菌兽紧追身后时，顺手关门就能把它们挡在门外，从而解除危机。“关门大法”非常实用，但对杰克、玛格丽特这些 BOSS 级敌人无效。



◆主屋2楼：主卧室→娱乐室→西侧走廊

1. 主卧室杀机四伏，4个补给箱固定全是炸弹，想要离开这里又得解决门口的炸弹，任意爆炸都会牵一发而动全身。建议站在密道里或是隔壁储物间开枪，这样能确保自身无恙。

2. 来到主厅2楼时之前吐酸液的胖菌兽会刷掉，因此非常安全。建议在这里下蹲，射爆1楼西侧门上的炸弹，方便之后的流程。

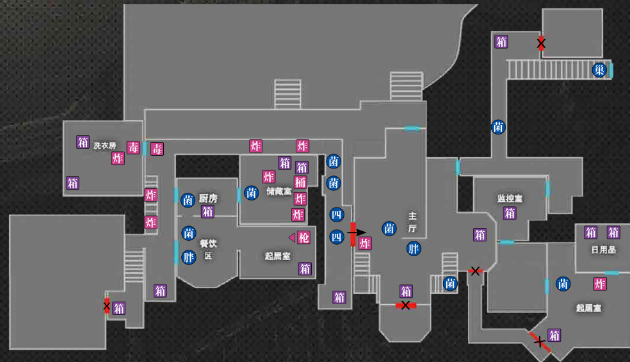
3. 刚靠近西侧的门便会听到杰克应声倒地，他用生命提醒玩家机枪陷阱的威胁。先往北侧长廊走，听到机枪的警报下蹲即可，身后刷出来的菌兽会被扫倒。

4. 娱乐室里非常危险，建议先直冲到西南角，打爆台球桌下的炸弹。推开南侧的大门时走廊会刷出2只菌兽，此时跑进奶奶的房间搜刮道具，机枪陷阱会直接把它们干掉。

5. 来到西侧走廊时，身后会刷出2只菌兽，看准时机打爆油桶可以一石二鸟。

6. 往1楼跳时需注意，这里有两根炸药线，而且从上层很难提前引爆。保持在两根线中央跳下即可保证自身安全。

◆主屋1楼：餐饮区→起居室（FIGHT）→走廊→主厅



1. 洗衣房门外有毒气陷阱，要走一个L型路线引发。门内还有一个，而且紧贴着的补给箱固定是炸弹，建议推开门后引爆，再进入其中搜刮。

2. 穿过厨房能看到储藏室里遍布机关，先打爆油桶，进入房间后门口会刷出1只菌兽，此时射爆屋顶吊灯的炸弹可以直接秒杀它。

3. 放着“温室钥匙”的起居室内还有机枪陷阱，当拿到钥匙触发房门关闭后，餐饮区和厨房会刷出2只菌兽和1头胖菌兽。此时立刻跑回起居室，蹲在机枪左侧，靠陷阱可以不费一枪一弹消灭它们。

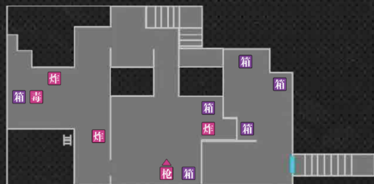
4. 来到北侧长廊，下蹲避过两条炸药线，等前方2只趴着行走的菌兽靠近时，引爆炸药消灭。继续前进，到拐角处时还会再刷出2只四脚菌兽，同样是回头跑过炸药线，如法炮制解决它们。

5. 开启1楼的上锁大门时，主厅的敌人又会刷出来。跑向正门时最好防御一下，免得被这里守门的菌兽重创。

◆院子

1. 靠近院子北侧的路口，此时会刷出1只胖菌兽挡道，立刻射爆它周围的3根炸药线就可以秒杀。其他杂兵无需理会，径直跑向老房子西侧用钥匙开门。





◆老房子西侧（FIGHT）

1. 玛格丽特的出生点与正篇一致，都是楼梯拐角的窗口，BOSS战要点也与之前区别不大，最大的威胁还是她的飞扑攻击。温室不但杂草丛生，还暗藏着大量的陷阱，不熟悉地形的情况下切忌乱跑。

2. 由于本模式的随机性，流程推进到此时玩家的装备会有很大差异。即使武器弹药不足，利用场景中的机关伤害也足以杀死玛格丽特。优先找到确保自身安全的位置，比如2楼西侧毒气和炸药陷阱边的平台处、2楼机枪陷阱东侧的凹陷处，然后再冷静御敌。胜利就在眼前！

TIPS 在《鬼玩人2》中，主角的手被电锯切了下来；而《德州电锯杀人狂》里，则有变态一家人坐在受害者面前用餐的场景。本刊此前赴日采访时，竹内润就提到过这两部电影。

GRAVITY RUSH2

攻略透解 GUIDE THROUGH

《重力异想世界》令笔者最印象深刻的地方在于其世界观设定，不仅天马行空而且充满了神秘感，让玩家在这个立体的都市中漫游能获得非常爽快而奇妙的享受。而且初代的故事中也铺设了大量的谜团和伏笔，让不少玩家津津乐道。不过初代通关之后最让人咬牙切齿的地方在于……那个剧情根本就没讲完嘛！于是，这部毫无疑问肯定要出的续作一等就让玩家等了 5 年。不过走运的是这部作品并没打算拖成长系列，而是在本作《重力异想世界完结篇》中完结。前作剧情中设置的疑团以及埋下的伏笔都会在本作中回收，而且地图也进一步扩大，可玩要素也比前作更多，可以说是今年年初不可错过的作品。

文 宇宙人　美编 Juxi

重力异想世界完结篇		PS4 SIE
Gravity Rush 2		动作冒险 中文版
2017年1月18日	本地1人	无对应周边
售价为398港币		

*本文对应游戏版本：1.02

系统简介

基本操作

按键	作用
△键	必杀技
○键	重力抓取 / 投掷，长按可消耗技能点数发动强力的投掷技巧
× 键	跳跃 / 加速落下
□键	攻击 / 重力踢击
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R1 键	进入无重力悬浮状态 / 向前方下降
R2 键	回避
R3 键	视角复位

按键	作用
L1 键	恢复正常重力状态、解除重力操纵
L2 键	使用重力滑行
L3 键	-
方向键↑	进入拍照模式
方向键↓	摆 POSE（拍照模式下也可以用）
方向键←	进入第一人称视角
方向键→	打开地图
触摸板	切换模式（轻点一下为普通模式、向上扫为月球模式、向下扫为木星模式）

重力操纵

重力操纵是本作的核心，游戏中无论是移动还是战斗都围绕重力操纵进行。操作方法是按下 R1 键进入重力悬浮状态，同时画面中心会出现一个准心，之后用右摇杆来调整准心的方向，再按一次 R1 键就能往准心方向落下。落到建筑物或者其他物体的墙壁或者天花板上时，凯特会直接以该平面为地面站上去。落下的过程中长按 × 键可以加速落下。

维持重力操纵状态（凯特的身体改变颜色的状态）会持续消耗重力能量槽，即画面左上角的蓝色圆形槽会不断扣减，耗光之后凯特就会强制解除重力操纵状态并回到正常的重力。解除重力操纵状态之后经过数秒重力能量槽便能自动回满。

重力滑行

重力滑行是在地面快速移动的手段，凯特会通过调整重力来实现快速的滑行，滑行过程会消耗重力能量槽。滑行的时候可以使用跳跃，如果有较低的平台可以直接滑上去，甚至可以在墙壁、天花板上滑行。木星模式的下的重力滑行还带有攻击判定，甚至可以撞破一些较为脆弱的墙壁。



重力抓取

利用重力抓取周围的物件进行投掷的能力。按○键使用，凯特会利用重力操纵拿起周围的可以拿起的道具。同时画面会出现准心，准心瞄准目标之后按下○键就是投出道具。准心周围的圆点是拿起的物件数量，即“残弹数”。除了场景中的箱子、石头之外，人类的敌人、水、导弹等东西也是能用重力抓取拿起的。剧情中要求带部分 NPC 到指定的地方也是要用重力抓取的，但是 NPC 无法投出。

不同形态下投掷道具的效果是不一样的，长按○键还能消耗技能槽使用更强力的投掷技巧。比如普通形态下是穿刺抛掷，可消耗技能槽能量来吸引物件，扔出去之后能够给敌人造成更大的伤害并且会自动追击下一个敌人，

重力踢击

空中战斗的主要技巧，在重力操纵状态下（并且非站立在平面的状态）按□键，凯特变回朝着镜头面向的方向踢过去，在本作中，可攻击目标身上会出现圆形的锁定提示，只要把画面中央大致上对准目标，凯特变回自动朝着该方向踢过去。不过，普通模式下的重力踢击是直线的，飞踢的过程中只能小范围内微调。此外，飞踢的过程中重力能量槽消耗速度会加快。如果提过了头或者想马上停下来的话，方法是重新按一下 R1 键进入无重力悬浮或者按 L1 键解除重力操纵。

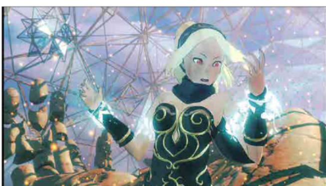
必杀技

当 HP 下方红色的技能槽蓄满了之后按下△就能发动必杀技，必杀技依然是前作那三种，但是发动方式不一样。普通模式下发动的是回转龙卷风，重力台风要在月球模式下发动，而迷你黑洞要在木星模式下发动。



重力模式简介

月球模式



进入月球模式之后凯特的重量会变轻，无论是正常下落还是重力操纵下落的速度都会变慢，但是有很多特别的特性，比如可以踩在水珠等易碎的物品上面，也可以在墙壁上跳跃（在空中按 × 键凯特会自动靠近附近的墙壁）。月球模式地面普通攻击会自动追踪敌人，而且能攻击到处于低空中的敌人。但是攻击力相对较低。重力操纵状态下，飞踢会变成“虫洞踢击”，能利用虫洞迅速瞬移到准心瞄准的敌人身边然后进行攻击，由于是自动追踪的因此可以快速有效接近那些灵活、移动迅速和位置刁钻的敌人，但是攻击力是三种模式中最低的。

弹簧跳跃：长按 × 键约 1 秒松手便能使出，凯特能够使出比普通跳跃高出很多倍的大跳跃，是月球模式的主要移动技巧之一，在墙壁上也能使用。

火箭跳跃：左摇杆推前同时按 × 键，凯特会使出长距离的高速跳跃，如果弹簧跳跃是跳得高，火箭跳跃便是跳得远。跳跃过程可以用左摇杆微调方向，按住前能延长跳跃的距离。

旋风抓取：用重力抓取（按住约 1 秒）之后，投掷出去的物件会在命中的位置产生旋风，旋风能对敌人造成持续的伤害，并且能够暂时停止敌人的动作，让凯特趁机进行攻击（对卡丽天使之类的 BOSS 无效）。

重力台风：静止在空中持续向敌人投掷道具的招式，在前作是三个必杀技中最实用的，但是必杀技本身可以被打断，而且本作敌人的 AI 有所加强，这种站桩射击很容易被打断的，所以实用度大幅下降。

木星模式

进入木星模式后凯特的重量会变得很重，而且跳跃高度变得非常低（几乎跳不起来），但是空中落下速度是三种模式中最快的。因此需要快速飞行的话推荐切换这个模式。重力滑行带有攻击判定，而且空中落下可以砸穿一些比较脆的墙壁。

强袭踢击：木星模式在重力操纵状态下的攻击方式，强袭踢击可以通过按住□键蓄力，蓄满大约 3 秒左右，命中目标或者物件的时候会产生大范围的爆炸。踢击的威力和爆炸范围是跟蓄力时间成正比的，如果蓄力没满，伤害、距离和爆炸范围都会大幅下降。因此这个模式适合清扫小型而密集的杂兵，但是难以应对快速移动的敌人。

粉碎领域：木星模式的重力抓取会使物件被压缩到粉碎领域中，长按○能消耗技能槽够让抓起的东西压缩成一块，投出去之后能对大范围内的目标造成伤害。

迷你黑洞：能够把小的敌人吸过来一并摧毁掉，专门用来清扫杂兵的技能，但是对较强的敌人没有效果。

黑豹模式

游戏后期学会的终极模式，要满足特定的条件才能发动。黑豹模式下凯能够无视所有重力，只要把镜头移向想前进的方向就能直接往该方向奔跑。普通攻击是威力超高的爪击，而且会自动追击附近的敌人。

能力强化

本作的能力强化分为分成了6个项目，分别是战斗技巧、重力踢击、重力抓取、闪避、重力滑行、必杀技6个项目。玩家在游戏中取得了珍奇宝石之后可以消耗这些宝石点数来强化凯特的能力。具体消耗的点数和强化的内容可以在游戏中确认。笔者建议是在游戏早期可以适当强化一下重力抓取，让抓取数增加到3或以上。并且优先升满回避（因为耗点数少），之后重点加强重力踢击。其他项目也均衡地强化。

前作中重力能量槽消耗速度、回复速度、血量等基础强化项目被取消，改成了根据剧情推进自动加强的形式。

地图＆导航

按下方向键→键能打开地图，自由探索阶段能够在地图上看到主线、支线的出发地点以及各种设施的位置。把光标移动到相应的地点可以设置导航。利用这一点可以更方便地探索这个城市。



拍照模式

拍照是本作新增的系统。玩家可以随时随地按方向键↑进入拍照模式拍摄风景。主线流程中也有部分情节要求玩家利用照相机拍照（真不愧是索尼的游戏）。拍照模式下按L1键可以使用三脚架，这样凯特就



能进行自拍。在拍照模式中还可以设置道具或者摆POSE。游戏中取得了其他隐藏服装之后也要在拍照模式中才能换出来。

寻宝任务

连接上网之后还能随机收到其他玩家发来的照片，根据这些照片的提示能够在相应的位置找到宝箱。取得了宝箱之后，不要急着离开，玩家也可以给宝箱拍照，要根据周围的景物来拍，让大家能根据这张照片找到箱子。拍摄成功之后可以上传到网上让其他玩家来寻找。如果有其他玩家成功找到了宝藏，那么凯特便能获得达斯缇符记奖励。

护符

在本作中凯特通过装备护符使自己获得各种BUFF效果，护符有三种形状，每种形状的护符可以同时装备1个。护符的取得方法主要来源于采矿，其次是完成寻宝任务从宝箱中取得。取得护符之后可以到梦魅之馆进行合成。



流程攻略

第0集
灰暗阴影

一开始控制矿工101，根据提示跟着矿工99去采集矿石。收到撤回指令的时候无视指令继续去挖矿。重力风暴出现之后，矿工就会脱掉重力装，这两人就是我们熟悉的凯特和席得。跟着席得逃跑，逃到指定地点就能过关。

第1集
悲伤天使

回到班加聚落，莉莎会要求凯特传个口信给米赛，先跟聚落里能对话的人对话一遍，之后去采矿船那边找到米赛。然后米赛会让凯特带一个口信。同样去指定地方跟人对话即可。最后回去向莉莎汇报。

睡一觉醒来之后，有人告诉凯特熙熙失踪了，凯特帮忙去寻找熙熙。往岩石山那边走会在一条连接桥上看到一个小孩子可以对话，对话之后他告诉凯特熙熙去了砂石坑，追赶途中奈必会出现，躲过奈必的攻击追上熙熙。最后达斯缇会在紧急关头现身，凯特恢复重力公主的力量。按照提示解决掉巨大奈必即可。

第2集

寂寞的请求

按照提示练习使用重力，并且跟聚落中的NPC对话。之后去砂石坑那边进一步的练习，练习结束之后回去聚落找席得。剧情后本集正式开始。

重新来到采矿场，按照提示破坏绿色的石头采集矿石即可，直接在空中用重力飞踢比在地面踢效率要高很多。采集完一定数量的矿石之后会得到提示去其他浮岛上采集矿石。采集过程中会有奈必出现，不过都是最低级的杂兵，可以轻松解决。这一集最后落单的米赛会遭到敌人的袭击，前往拯救他吧。

最后一波敌人会开始出现一些相对高级一点的杂兵，其中最后是一只前作到中期才出现巨人形奈必，要破坏掉它身上所有弱点才能击杀，其中比较难拆的弱点在手部，建议用重力抓去周围的杂物砸它，可以更轻松地解决。

这一集结束之后会开启能力强化系统，跟席得对话之后就能进入自由活动阶段。此时玩家可以自由地跟其他人对话、探索宝石、完成支线或者继续主线。

第3集

试验与通道

这一关类似于以前的试炼通道，在地图中找到石碑，完成石碑上的要求才能进入下一个区域。注意这个区域底下充满了黄色的毒雾，如果掉进毒雾里HP会持续扣减。

第一块石碑要求是打败两只飞行奈必，抓取地上的仙人掌等杂物去砸就能轻松解决。

第二块石碑要求破坏26个重力矿石，其中有部分矿石在下方的平台，还有一个在平台顶部。

第三块石碑要求不操纵重力打败敌人，按照提示用重力抓取和穿刺抛掷打败它们即可。

第四块石碑与第三块类似，不过注意最后有巨人型奈维。

第五块石碑要求凯特带7个仙人球过来，石碑上方的平台上有很多仙人球，出现的敌人可以全部不用管，但是要注意躲过它们的攻击别让仙人球掉落。

第六块石碑是必杀技的教学，直接按△键发动必杀技清扫敌人即可，场地内有很多技能点数宝石可以回复必杀技槽。

第七块石碑要求在小岛沉下去之前采集足够的矿石，要求一共拆30个绿色的矿石，先从最下层开始。建议用重力飞踢配合投掷来完成，如果已经进入毒雾地带则必须离开去上一层采集，否则在毒雾中逗留太长时间会失败。总的来说时间和矿石数量都是非常充足的。

第八块石碑是重力滑行教学，按照珍奇宝石指引的路线沿着仙人掌路滑到终点即可。

BOSS 巨型奈必

到达最后一个平台的时候就会找到大量矿石，其中有一只大型奈必假装成矿石躲在里面，进入BOSS战。BOSS非常弱，攻击模式单调，攻击欲望也很低，几乎就是随便任踢的一坨肉，吸收尘土攻击地面的招式是攻击不到它头上的，对远距离只会投掷手上的镰刀，而且要经过一段时间才会重新再生，近距离则是普通甩镰攻击，所以威胁也不大。不过场地内有很多矿石，可以找机会收集一些。



完成这集之后开启护符系统。

第4集

无主之犬

到砂石坑附近的屋子外面跟熙熙对话开始这一集。关卡一开始是跟霏比赛踢木头人，三场两胜规则最先踢倒10个的人能赢得该回合，霏毕竟是普通人，要赢他非常轻松，但是第二个回合踢倒第九个的时候，沃哥就会开始在木头人上做手脚，此时所有木头人都会在凯特踢中前一瞬间倒下，第三回合也会有同样的情况，所以最终必定输掉比赛。之后进入剧情，霏拆穿了他哥的阴谋然后要求与凯特来一场公平的对决。



BOSS 霏

这场战斗凯特被禁止使用重力相关的能力，只能堂堂正正地用格斗战斗。战斗方法是不断地攻击对方，让画面上方代表霏的槽全部耗光他就会掉落铃铛并且陷入气绝状态，捡起他的铃铛就能取得一分，反之就会丢分。成功抢到3个铃铛就能获胜，但是如果铃铛掉了出来没有及时去捡的话就会被他重新捡起。攻击霏的时候虽然画面上他会把攻击全都挡下来，但实际上是能造成伤害的。霏的近战能力不强，但是攻击力比凯特高。近战三段全中上方的槽会掉很多，而且霏喜欢等凯特的连段结束之后反击，所以连段打完之后必须马上翻滚取消攻击硬直并且拉开点距离，否则必定遭到反击。特别是霏的HP是有保底的，也就是说到最后肯定会剩下1丝血，必须下次连段攻击他才能让他气绝，这个是后特别要注意别被反击。此外，霏常用的套路是拉开距离然后用绳索绊倒凯特，绳索很难回避，但是可以用跳跃躲过。

第5集

水中涟漪

这集开始前班加聚落会来到新的地区泽加帕拉劳，此时可以去更广阔的城市中探索了。并且开启了拍照模式。

由于班加聚落的货物遭到盗窃，这集开始的时候先要调查小偷的情报。此时按□键可以向NPC展示照片，先去货柜周围找NPC询问情报，得知小偷在市集的喷泉附近的活动。前往喷泉附近继续调查，找到一个印度阿三开的有粉红色雨蓬看上去卖低端酒的酒吧，向店主展示照片，他会告诉凯特前往雷艾葛纳的船屋区。此时地图出现提示，沿着提示前往雷艾葛纳。之后在这附近继续问路人，询问几个人之后一个小萝莉会跟凯特搭话，根据小萝莉的提示找她的姐姐，然后她姐姐会指出其中一个组织的成员。

跟踪这个成员深入到暴走蜈蚣的藏身处发生战斗。打败几个暴走蜈蚣的成员之后进入剧情，之后要帮助那些贫民打倒驻军士兵，比较有趣的是这些人类敌人都是可以直接用重力抓取抓起来投出去的，可以轻松解决。清扫了士兵之后最后还要打一台机械兵器，打败它之后就能过关。

第6集

迥异的世界

前往雷哈米纳跟席得和贵妇人对话开始这一集。这里先要帮助贵妇人派送邀请函给这个区的几家大屋的主人，然后又会被这些主人要求做这样那样的事情。第一个屋主会让凯特去帮忙找气球，气球被挂在屋子上方的塔上。第二个屋主让凯特帮忙浇树，用重力抓取抓水池中的水去浇即可。到第三家，屋主玩捉迷藏失踪了，凯特只好帮助仆人去找他，正好这个岛下方有个很隐蔽的区域（外面停泊着飞行船），进去之后就能找到屋主。

送完三封邀请函之后回去报告，贵妇会再要求凯特帮忙去市集拿一些燃油。拿到燃油之后凯特可以选择是把燃油送回夫人那里还是拿去船屋区。两边的选择对剧情没有太大影响。

送完燃油之后回到夫人那里，此时凯特会知道夫人要燃油的目的以及她们串谋军方准备在船屋区建主题乐园的事情，看不过眼的凯特决定去帮助贫民。先是前往班加聚落让莉莎带人来帮忙，但是莉莎不答应，于是凯特只能独自前往。来到了船屋区发现这里已经被军队包围而且到处已经发生火灾了。

先从村子附近的水池中取水然后扑灭火灾，着火的地方扑灭一次之后会再出现一次，全部扑灭之后开始对付敌人。同样，人类敌人可以用重力抓取抓起来扔其他人，基本上能扔一个死两个。最后还会出现两台机械兵器，同样攻击他们背部紫色发光的地方就能快速拆掉。

打倒所有敌人之后本集结束。



第7集

流浪的心

跟熙熙对话开始剧情，先按照提示飞往碧斯马利亚，不过飞到一半就遭到了炮击只能撤退。接着乘坐货船进去，注意货船开到一半的时候会遇到巡逻，此时要躲到货船的底下。来到碧斯马利亚门口的时候会遇到拉文，此时要马上追上她，跟着她来到雷科莫斯纳的市集，继续追上她，来到班加聚落附近就会进入 BOSS 战。

BOSS 拉文

作为跟凯特一样的重力操纵者，拉文的机动性强而且远程攻击手段比凯特要丰富，加上身材小，重力踢很难命中她。还好战斗的场景是市集，杂物够多，因此这场战斗建议用重力抓取投掷为主要的输出手段。拉文发动远程攻击的时候会静止在空中，此时是砸她的好机会，不过砸她的时候要注意物件不要被遮挡，而且重力投掷是有距离的，尽量靠近一点扔，这样不容易被她躲开。打空她的 HP 之后靠近按触摸板发动终结技即可唤醒她。

BOSS 灭绝者

唤醒拉文之后还要和她合力对付驻军的人，先是消灭一批拿着机枪的杂兵以及多台机械兵器。最后敌人还会派出一架大型的秘密兵器——灭绝者。灭绝者要先攻击它腿上的弱点让其露出背部的大核心，然后攻击其核心才能造成伤害。灭绝者的攻击方式主要是导弹发射和不间断的机枪扫射，背部的主炮由于在近距离下几乎没有威胁，所以要小心的只有导弹。等它露出核心之后可以对准其核心发动必杀技，拉文也会同样使用必杀技来助攻，可以一口气给予巨大的伤害。一般一发必杀技再补几脚就能将其打倒。

第8集

收音机女孩

到沃哥的家门口开始主线，一开始要先潜入碧斯马利亚基地拍几张照片，进入基地之前要先拍一张整体照，注意整个浮岛都要拍进去不要切到。在沃哥和拉文的帮助下潜入到碧斯马利亚，从舰桥上拍下主甲板，还有拍高级官员的私人船只。拍摄顺序和潜入路线不限定，笔者的习惯是先从右侧沿着基地的边沿绕道背后的甲板先拍摄飞船，除了刚开始的时候有一个守卫（可以直接从背后偷袭解决掉）之外整条路上几乎都没有守卫。拍摄私人船要记得拍到正面才行，拍两张。之后直接飞上去舰桥上对下方主甲板拍摄一张就能完成。接着从指定的侧门离开，但是走到门边的时候凯特就被表演团队的人发现了，之后还被强行换上了衣服进行演出。

唱完歌之后凯特便被发现是重力操纵者，随即便被包围。敌人的配置依然是机枪兵加机械兵器，全部消灭掉之后就能过关。

第9集

士兵的遗孀呢

前往艾瓦拉许奥卡维纳中央政府区，找到拉文跟她对话开始主线。政府中的人要求凯特和拉文去探索一个新发现的采矿场并且找回失联的巡逻队留下的记录。这一关是在一个空中漂浮着大量水珠的异空间中进行探索，跟之前第三集的禁地一样要找到石碑，完成石碑的要求就能进入下一个区域。

第一、二块石碑要求都是歼灭所有敌人，第一战的敌人都是杂兵，而第二战则会出现巨人型奈必。

第三块石碑要求找到击败虫群（速度很快的小型奈必）的方法，用重力抓取周围的杂物，并且用穿刺抛掷就能轻松快速消灭它们。

接下来的平台会找到搜索队的人，帮助它打败所有奈必之后进入剧情，此时拉文会为了带他去安全的地方暂时离开，凯特继续前进。

第四块石碑处凯特会获得新的能力“月球模式”。接下来就是月球模式的教学，凯特暂时无法使用重力操纵，按照提示去收集路上的宝石即可。

第五块石碑同样是月球模式的教学。第六块石碑则是战斗教学。

第七块石碑是保护石碑不要让敌人靠近，按照提示利用旋风抓取定住敌人并击杀。注意最后一个有装甲的敌人要等它头上的弱点露出来之后再砸，否则被定住之后无法攻击到它的弱点。

第八快石碑用必杀技重力旋风清扫杂兵即可。最后会到达一个城市的废墟，先寻找搜查队遇难的船，找到船之后拉文会回来汇合。打倒一波杂兵之后会进入 BOSS 战。



BOSS 巨大奈必

咸鱼型巨大奈必，没有 HP 槽，只要破坏掉它身上所有弱点就能将其击杀。BOSS 的主要攻击方式是召唤出大量蝌蚪型的奈必来攻击，而且这些小蝌蚪是没有弱点无法杀死的，所以全力攻击 BOSS 本体即可，注意躲过小奈必的攻击即可。打败 BOSS，最后逃离这个异空间即可过关。

第10集

没有救世主，没有神谕

回去班加聚落跟拉文对话开始这一集主线。这一集一开始要先救出被困住的班加聚落的人们，拆掉外墙上那些大牢的门然后把人质全部送到船上即可。第二阶段要潜入高层的牢房救人，先跟着拉文，上去的过程中不要太接近桥否则容易被桥上的士兵发现。跟拉文汇合之后一起合力放倒桥上的两个杂兵，记得等他们交谈的时候偷袭，而且要偷袭正对着我们的那个，拉文负责处理另一个，如果打错了，另一个也请得自己解决。解决了两个杂兵之后继续救人。把人救出之后得知熙熙和席得被抓到最上层去了。

前往上层的码头开始潜入设施，沿着设施的外围（看见守卫的地方）潜入（杀进去）即可。最后在上面的广场找到熙熙和席得。汇合之后会被对方发现进入战斗，坚持一段时间之后莉莎会开船前来救援。

接下来要阻止碧斯马利亚的大炮对班加聚落攻击，不过因为炮的耐久度实在太高了根本无法阻止的，时间结束会进入剧情。此时沃哥会开船撞击碧斯马利亚，趁现在到舰桥上去大干一场吧。这场战斗依然是杂兵 + 机械兵器的搭配，战斗后期会出现两台灭绝者，灭绝者跟之前一样，先拆脚上的弱点让其跪下然后攻击背部的弱点，因为这次有两台灭绝者，所以原本几乎没有威胁的破坏光束会变得非常危险，攻击其中一台灭绝者的时候要时刻小心另外一台的炮击。场地内有不少回复药，注意回复。



第11集

大敌当前

接下来三集是连续进行的，而且完成之后会直接回去黑奇萨威，所以如果想先完成支线或者探索这边，在开始这集之前得先完成。

这一集开始之后亡灵都市会出现并且开始吞噬上层的小岛。虽然莉莎反对，但凯特还是决定上去救上层的人民，先前往豪男的大宅发现里面的人已经走光了，然后逃离亡灵都市的引力。接着去戏院的广场那边救受困的居民。不过因为人实在太多了，凭凯特一人无法全部救出来。

前往席得的飞船上，熙熙提议用炸弹炸掉上面两座小岛之间的桥，让小岛分开，防止居民所在的小岛被吞噬。用重力抓取拿船上的炸弹去炸桥，但是要注意炸弹拿起了之后 45 秒内就会爆炸，而且空中有大量奈必出现，注意不要被奈必打中否则炸弹会掉落，尽量从高一点或者低一点的路线靠近桥，确保炸弹能够命中桥上。拆掉桥之后会发现另外一个区域上还有个小女孩，要把小女孩救出送到其他人那边。

BOSS 亡灵都市

接下来要摧毁亡灵都市的三只手臂，这场战斗的目的是要拆掉手臂花朵形状的奈必，战斗的难点在于这些花的花瓣只会在喷出毒雾的时候才露出核心，而且手臂不断在动很难进攻。推荐用月球模式来作战，这样可以在花瓣打开的时候快速接近并攻击。亡灵都市中心的黑洞会定期发出强吸引力，如果被吸住的话一定要快速切换回普通模式并且往船的方向逃跑。一旦被吸进去就会直接 GAME OVER。还好这场战斗的主力是拉文，经常在玩家还没打中几下，拉文就已经拆掉一只手了。



第12集

黑鹰

拆掉亡灵都市的手之后就会自动进入本集。进入都市之后先找出相片中的建筑，由于大楼已经坍塌了一部分所以原本在屋顶的那个地标会在比较低的地方，亡灵都市面积不大（从最高的建筑屋顶那跟电线杆上的喇叭面朝方向的左边下去）很容易就能找到。找到建筑之后触发剧情就能进入都市的内部。都市内部跟之前的采矿场一样，完成石碑上的要求才开启下一个区域。

第一块石碑要求歼灭敌人，敌人大部分是很简单的杂兵，善用场地内的杂物用重力投掷可以轻易解决。进入第二个战点之前凯特会获得新的力量“木星模式”，之后的流程会强制维持在木星模式下，并且进入木星模式的教学。之后每块石碑之间都要走一段路程需要用到木星模式的破坏力撞破墙壁，路上的敌人可以不管。

第二块石碑同样要求歼灭敌人，用木星模式独有的强袭踢击可以轻松解决。

第三块石碑的两个敌人用粉碎领域可以一口气打倒。

第四块石碑同样要求歼灭敌人，场景内有回复必杀技槽的技能点数宝石，所以不用吝惜技能槽。

第五块石碑要求在限时 1 分 45 秒内收集 40 个宝石，用飞踢蓄力能够轻松达成。

第六块石碑要求无伤用重力滑行到达终点，路上会遇到很多镭射眼型的奈必，不过它们射击的方向几乎固定而且发射前会有红线，提前躲过就行了，难点反而在于木星模式本身控制难度较高。

第七块石碑要求在限时内摧毁一切，用必杀技清扫敌人即可，场地内有很多回复必杀技的道具。完成这个挑战之后接下来一段路四周的墙壁会挤压过来，要在墙壁完全关上之前到达终点。通过这条通道就能到达 BOSS 战。



BOSS 重力引擎

一开始先要拆掉重力引擎两只眼睛，之后观察引擎周围的管道，攻击凸起里面有核心的地方并且拆掉，这样 BOSS 的额头上就会露出主核心，此时攻击核心就能继续给 BOSS 造成伤害。BOSS 的攻击方式最开始是正面散射出炮弹，之后会召唤出很多围绕其飞行的道具，以及发射激光和激光连线扫射等。场地内的回复道具很多，不用太刻意去躲避，但是要注意空中飞踢的时候蓄力不要蓄满，特别是攻击管道的时候大概按 1 秒左右就好了。偏要蓄满 3 秒才攻击的话是很容易被打断的。BOSS 核心露出之后才到它头顶的上方蓄满力与拉文一起攻击，因为头顶的位置相对比较安全。另外，BOSS 露出主核心的时候建议先落地回满气再上去攻击，以免没踢几下就掉下来。

第13集

再次独行

回到了黑奇萨威之后这一集也是自动开始的，先回去凯特旧家的水管里看看，回收旧报纸的过程中凯特想起了梦魅之馆。于是决定去梦魅之馆看看，却发现梦魅之馆已经搬走了。先在馆外的这条路上问问路人，问过小孩、老奶奶、白头发的老头、白色领巾的绅士之后，凯特决定去喷水广场那边买点吃的。买了香肠之后结果被鸟叼走了，追上鸟，结果出现了重力风暴。奈必杂兵可以不用管，打败风暴中央伸出来的手即可。



之后还会出现三个重力风暴，而这个城市新的英雄卡丽天使也会出现帮忙，和卡丽合力破坏掉三个从重力风暴中伸出的手，再解决掉剩下的杂兵就能过关。

第14集

逍遥绅士

前往普雷茱找亚基的占卜店，找到亚基之后梦魅之馆开放，之后就能到这里合成护符。

回去自己家开始主线，由于凯特没有登记公民编号所以只能重新找其他地方住了，先前往车站跟警察对话，他建议凯特去英达斯翠找。搭乘列车去英达斯翠，结果列车到普雷茱就往回走了，下车问问路人得知英达斯翠已经变成一座废墟了，列车也不开过去。所以只能自己飞过去了。

在英达斯翠找了一圈，那边的建筑不是已经有人住就是有奈必，最终都没找到合适过夜的地方。凯特决定只好暂时呆在塔顶。在塔顶上，凯特看到了一个老先生的飞行船出了问题，于是决定过去帮忙。用重力抓取把老先生带到普雷茱的可丽饼店，然后帮他排队。买到可丽饼之后沿着楼梯上去找老先生，但是没见到他的踪影只能挨个问问路人了。去摩天轮那边问问黄色头发蓝色西装的人对话，接着去另一边跟刚刚排队问凯特问题的女性对话。之后继续问路人，直接飞到摩天轮的后面就能见到老先生。回答了老先生的问题之后带他去学院，但是要躲过天上巡逻的飞船不能被发现，建议从城市的下方利用建筑物当掩体过去。到达学院顶层之后，接下来要带他去摩天轮那边，同样要躲过警卫。可以用下方的路轨当掩体过去，然后沿着楼梯上来就到达目的地。

完成本集之后，土管之家便能重新使用。在土管之家中可以布置家具，而且可以重玩之前做过的主线和支线任务。或者利用传送点前往各个已经发现的地下入口。

第15集

镜中燕



前往闹区圣塔利亚开始主线。先帮忙去找没有回应的格里戈。找到第一台的时候发生了爆炸，之后要阻止另外两台的爆炸。先跟着提示走，到达广场之后发现了其中一台的踪影，那台格里戈正往广场这边开来，用重力抓取那东西砸爆它，接着去找最后一台，找到了最后一台并制止它之后没有爆炸，调查格里戈上面会找到一张照片。然后要将照片中的警官找出来。找到那个警官之后发现他不是有问题的人，而有问题的警官已经去了广场那边了。此时广场那边已经发生了骚乱，而且反抗军的飞弹已经向城市这边飞来了。

飞弹会两个一组地飞过来，要用重力抓取抓住其中一个然后砸向另一个一起引爆，飞到大概 20y 距离以内发动抓取才能确保抓到导弹。解决了一波导弹之后记得先拿空中的回气点回一下气再去追第二个，否则很容易耗光力量掉下去。任何一发导弹拦截失败炸到大楼都会直接 GAME OVER。第 1~3 波飞弹有两个，第 4 波飞弹有 3 个，破坏掉其中两个之后第 3 个拿住去对付第五波，第五波飞弹会从两个方向飞来。时间总的来说是来得及的，但是要注意拿空中的重力能量补给，否则没气力掉了下去很容易导致失败的。

拦截了所有飞弹之后要跟反抗军战斗，反抗军踩着飞行器在空中飞行，他们的攻击方式主要是机枪扫射，一般正对着他们的时候才有危险。战斗主要的难点是他们飞得比较快，而且容易飞出镜头，很难瞄准，建议用月球模式来作战。打倒第一批飞行兵之后地面会出现第二批反抗军，同时卡丽天使会出现支援，卡丽负责对付地面的，凯特则继续打空中那些。在地面用重力抓取道具来发动投掷攻击也是很有效的手段。最后帮助卡丽天使打地面的杂兵——注意卡丽的攻击对凯特是有效的，但是不会造成伤害。当然你也可以打她。打倒所有杂兵之后任务完成。

这集结束之后要帮助布鲁波沙照顾一下小女孩，用重力抓取抓起她，然后按照要求慢慢带她逛一下就好了。

第16集

纸上谈兵



回去老诺华开始这一集，一开始阿迪卡会让凯特帮市长找一个箱子。凯特会获得一个探测器，当视角正对着箱子的方位时，画面右上角的槽就会有反应，之后望着槽的方向去就能找到箱子。但是反抗军设置了很多个假箱子，所以只能逐个去破坏那些假的。拆了所有假箱子之后就会找到反抗军拿着的真箱子。剧情之后开始追击反抗军。这里建议用速度较快的普通模式去追他，而且追上他要想办法踢一脚，如果踢不到他的话会被他跑掉并且 GAME OVER。把他踢得快破的时候会出现增援，此时不要管增援继续攻击目标，将其打倒就能进入剧情。卡丽天使会出现回收走箱子，然后凯特则被反抗军包围了。反抗军的军备比之前的驻军要强，特别是有些人拿着 RPG，要小心回避。



地面会出现两波反抗军，特别是第二波敌人站位比较松散，推荐善加利用重力抓取。打倒地面的反抗军之后进入 BOSS 战。

BOSS 德尔塔双人组

德尔塔1号主要是近战，而德尔塔2号主要是远程弹幕攻击。1号的动作迅速而且灵活，而2号进行攻击的时候会静止在空中，所以建议集中攻击2号，而且只要打败其中一个人就能触发终结动画结束战斗。所以1号几乎可以无视。

如果不知道哪个是2号的话，躲在远处发射弹幕的就是她了。德尔塔2号的攻击方式主要有弹幕散射，以及蓄力激光，蓄力激光发射前会静止在空中蓄力，蓄力数秒之后才会发射，虽然威力巨大但是有足够的时间回避。而且蓄力过程可以踢上好几脚。2号逃跑的时候会散射出弹幕，回避即可。追击2号的时候1号会不断地干扰。虽然她主近战但是远程还是会发射火球的，火球一般2连发而且有很强的追踪效果，同样回避开即可。或者听到她冲过来的声音就下意识地按一下回避。

击败她们之后发现原来她们就是前作军队的成员尤妮卡和贝尔玫。

第17集

寂寞之路

这集开始之后要逃离军队的追击，不能攻击军队的人，直接飞走即可。先回去土管之家，途中会遇到欧吉父子他们呼喊，可以跟他们对话也可以不管他们。回去土管之家之后有个神秘的男孩让凯特赶紧离开这里，并且去梦魅之馆找亚基。此时不能被外面的士兵看到而且也不能攻击军队的人，城镇下方的眼线比较少，建议从城镇下方过去。离开梦魅之馆之后有一台格里戈找到了凯特并且开始帮助她。先按照指示跟着这台格里戈走，之后按照提示将前方的格里戈引过来，骇进去之后，把它带到前方两个近卫那里 等看到“接到新任务、警报、警报”后赶紧找个地方躲起来。警官走开了之后跟奇怪的格里戈汇合。

街道旁边的第二组警官也用同样的方法引开。第三个警官在二楼，附近有两台格里戈，先骇进其中一个，引到角落破坏掉，然后引诱另外一台过来骇进去，用它引走警官。之后先躲起来，等格里戈引走其他所有警官之后进入广场中央。剧情之后跟卡丽天使战斗。

BOSS 卡丽天使

卡丽天使的实力非常强劲，正面对抗的话几乎没可能赢的。远距离下她会拿格里戈砸凯特，而近距离之后她会是有投技和突进拳，伤害都非常高，而且凯特倒地之后还有可能被她抓住再摔一次。重力飞踢直接踢她的话她还会反过来用投技摔凯特，安全的进攻方法是找机会比如她攻击落空的时候绕到她背后用地面普通攻击打她。千万不能跟她正面打。必杀技槽可以先留着待会用，打掉她一部分HP之后，拉文抱着熙熙回来，之后两人一起合力打她。此时也可以找准机会发动必杀技，推荐用普通形态的必杀技，但是要注意趁她无法出手的时候发动以免被她打断。必杀技成功发动能够削减她大量的HP。



第18集

天使与天使

任务开始后跟着一群可疑的格里戈走，跟到广场的时候要跟拉文合作保护12名警卫队的成员并且迎击格里戈，注意不要让警卫被全灭。打倒一批格里戈之后进入剧情。卡丽天使会再次出现，继续跟她战斗，卡丽天使跟之前一战的行动模式基本一致，打法同样是趁她出招硬直攻击她背后，这次打掉她一定量的HP之后会进入剧情，之后卡丽天使会追着熙熙走，跟上她来到车站附近再次进入下半场战斗。打败卡丽天使。

BOSS 卡丽天使＆德佳天使

打败卡丽天使之后进入剧情，熙熙会被卡丽唤醒成为了德佳天使，此时要同时跟她们两人战斗。德佳天使的行动模式跟之前贝尔玫接近，都是通过弹幕进行远程攻击，不过身体周围有很多接近保护，很难给她造成伤害，而且她还会使用结晶封锁拉文或者凯特的行动。而这场战斗中卡丽天使虽然还是以地面和近战为主，但是追加了招式，比如她会召唤出结晶剑进行大范围的斩击，而且攻击德佳天使的时候她也会帮助姐姐干扰凯特。低空战的时候甚至还会跳起来摔投。虽然卡丽天使也有血量，但这场战斗只要还是集中攻击德佳天使就行了。战斗经过一定时间之后无论能否削减完德佳天使的体力都会出现终结技提示，发动终结技之后就会结束战斗并且进入下一集。



第19集

朦胧微光

在紧急关头尤妮卡和贝尔玫救走了凯特和拉文，昏迷的两人进入了异世界。跟之前一样，完成石碑的要求开启下一个区域继续前进。

第一块石碑要求歼灭16个敌人，这场战斗的难度比较大，特别是后面会有三个有盾的重型奈必，而且场地内几乎没有回复道具只能从怪上掉落，所以要注意血量。必杀技槽也不必节省，后面三个敌人出现瞬间马上用旋转龙卷风可以在它们弄出石盾之前解决两个。

第二块石碑同样是歼灭敌人，不过空中敌人居多，推荐用月球模式对付小型的杂兵，出现眼球型的杂兵之后就用重力抓取抓石头去砸它们。

过了第二块石碑之后凯特会被强制固定在月球模式，第三块石碑就是要求不使用重力操纵前进。沿着珍奇宝石的路线前进基本上就可以躲过所有的敌人。

第四块石碑的要求是不使用重力解决所有敌人。这一批敌人比较简单，都是杂兵居多，空中的敌人可以用投掷解决。

之后继续追那个跟凯特长得很像的女人，追上她之后展开战斗。由于她的回避能力比较强，只能等她用重力抓取抓起周围的杂物的时候攻击她才能凑效。击败她之后凯特会被她换成木星模式并锁定。之后的路只能在木星模式下前进了。

第五块石板的要求是用重力滑行通过脆弱的地板，滑行过程尽量不要碰到大型的敌人否则有可能会停下而摔下去，路程后半段会有敌人破坏掉玻璃地板，全程跟着珍奇宝石的提示的路线走是最安全的。如果失控的话可以先跳起来重新调整方向。

第六块石板再次跟神秘女子打，这次注意不要在地上跟她周旋，因为只有挨打的份。跟之前一样要等她发动重力投掷的时候去攻击她。听到她蓄力的喊声时就要马上找到她的位置，由于她蓄力的时间比较长，因此速度快的话可以蓄满3秒踢过去重创她。打掉她一定HP之后就能进入剧情。凯特会觉醒全新的黑豹模式。

利用黑豹模式继续清扫杂兵前进，注意黑豹模式不是完全无敌的，要注意自己的血量。到达最后的平台用黑豹模式打败神秘女子即可，打败她就能过关。



第20集

怎么说再见

一开始要先阻止两位天使冻结时间的计划，两位天使被巨大的力场包围，要先破坏掉力场周围的花朵（巴布），然后才能攻击两位天使本体的力场造成伤害。力场的HP下降到一半的时候，普通攻击将无法凑效，此时要切换到木星模式并且用最大蓄力攻击才能继续造成伤害。注意这一阶段要进去第一层防壁内部蓄力，否则高几率被她们的激光打下来造成蓄力中断。巴布会每隔一段时间再生，再生之后两位天使会再被力场保护，得重新破坏所有巴布才能继续攻击天使。空中有很多回复重力槽的道具，可以善加利用。

成功打破了她们的防壁之后德佳天使中熙熙的人格开始苏醒，此时凯特为了保护熙熙而决定跟尤妮卡和贝尔玫战斗。

BOSS 尤妮卡＆贝尔玫

这场战斗要在德佳天使的HP被打光之前击败尤妮卡和贝尔玫。然而更扯的是明明是帮德佳天使的，她的笨蛋妹妹卡丽天使居然也会追着凯特打，所以这场战斗实际上是2对4……跟之前第16集打她们两个一样，只要打倒其中一人即可。所以继续追着贝尔玫打就行了，除了多了些干扰，以及要保护德佳天使速战速决之外跟之前没有太大区别。况且德佳天使大部分的伤害来源都是贝尔玫的光束炮，在她蓄力的时候攻击她能够让她的炮口转移向凯特，从而减少德佳天使的伤害。

BOSS 卡丽天使

打败尤妮卡和贝尔玫之后要再次打卡丽天使，她这次的战斗力比之前再提升了一些，而且能够进行空战了。在高空跟她打有一个好处就是中了投技之后只要不撞到地面就不会掉血，但是坏处就是很难攻击到她。如果实在打不中，可以回去地面跟她打，方法跟之前一样，但是一定要注意她的伤害比之前要高，一定注意回避攻击。如果有机会发动黑豹模式的话可以迅速击杀她。但是黑豹模式下要注意她的防御，如果看到她防御的话，可以先停止攻击，等她出招之后再进攻，否则她会一直防御下去无法造成伤害。

BOSS 突变卡丽天使

卡丽天使变成了面目狰狞的怪物，这场战斗要戳爆卡丽天使脸上的眼镜，很多张脸不知道哪个？睁开的眼睛都得戳啊。眼睛遭到攻击会闭上，等再睁开的时候攻击才能造成伤害，眼睛承受一定伤害之后会爆掉，此时只能去打其他眼睛才能继续给BOSS造成伤害，第一次把所有眼睛破坏之后，BOSS另一部分脸会睁开眼睛，此时要再将剩下的眼睛全部破坏。

BOSS的攻击方式是吐不明液体，还有用手臂洒出结晶，以及用手来抓凯特。被抓到后HP会缓缓下降，此时只能等待NPC救援——一般来说NPC救人速度都很快的，但偶尔也有些情况会救不到，导致凯特被捏掉不少血。此外，她身上的触手和脚都是有攻击判定的，小心不要自己撞过去。HP下降一半左右之后，卡丽天使就会追加音波攻击，这对破坏眼睛的过程造成最大的障碍。此时可以保持中距离等音波失效了之后再去戳她眼睛。用木星模式蓄力攻击对眼睛的伤害很高，对快速戳爆眼睛有比较高的效率，但是蓄力过程很长容易遭到攻击，而且还有打不中、重力槽消耗过快等缺点，建议大家还是用擅长的模式作战。

全部脸破坏掉之后，卡丽天使就会露出核心，此时靠近使用终结技就能将她打败。



完成第20集之后就会迎来小结局，Staff表放完后进入最终章。进入下一集之前凯特要先去追全身发光的少女。先去老诺华喷泉附近的可丽饼店问问拉文，然后打开地图，在老诺华左边会看到一个可对话的对象，设置导航就能找到闪亮的女子。对话之后闪亮女子小时，之后前往普雷苯，同样是在地图导航找能对话的人，在阿雷卡毕斯学园的地下入口附近能找到闪亮少女，接下来依次去英达思翠的塔顶和圣塔利亚找到她对话。最后老诺华就会出现下一集剧情任务的发生点。跟闪亮少女对话就能开始。

注意21集开始之后剧情就会一直进行到通关，而且通关之后只能回到开始21集之前的状态，所以如果还有没做的支线或者收集现在就可以动手去完成了。

第21集

世界的尽头

跟闪亮的少女对话之后开始主线。收到艾里亚斯的警告之后，凯特开始前往世界顶端，而拉文也陪同她一起去。一开始先进入世界之柱的内部，由于世界之柱内部的重力操纵力量会受到限制，重力能量槽消耗速度很快，所以要多利用月球模式往上走——虽说是受到限制，但不代表不能用，所以必要时候还是可以发动重力操纵的。特别是一开始可以切换木星模式快速上升，等重力槽快没的时候才切回月球模式并贴近墙边，这样可以大大节省时间。到第一部分的顶部时会发现往上的路被塞住，要在打开柱子周围的风口把障碍物吹上去才能继续往上飞。上升一段距离之后就能重新

回到柱子外面。出来之后，凯特和拉文的重力能量槽会变成不再扣减。但是没上升多久又会遇到重力风暴，要重新进入柱子里面。

进入柱子里面会看到石碑，后面的道路要完成石碑的要求才能继续前进。第一块石碑是要求打败所有敌人，此时会出现一种新的突变者敌人，还有一个会不断喷出奈必的蜂窝，蜂窝必须优先击破。这场战斗重力槽还是不会扣减的状态，因此可以轻松完成。打倒所有敌人之后回到柱子外面，重力风暴便消失了。继续往上飞到下一个风暴处。之后的步骤跟前面一样。

第二块石碑同样是打倒所有敌人，不过注意蜂窝型的敌人有两个，优先解决。

第三块石碑所在的空间又再出现重力异常，重力槽消耗会变得很快，这块石碑要求是趁时间停止的时候爬上出口，时间有3分钟是很充足的。跟刚才一样用木星模式往上飞，等气力快消耗光的时候切换回月球模式靠近墙壁，等气力回满了继续飞，这样比慢慢爬冰柱要快得多。第四块石碑跟第三块石碑一样，只不过上升的路上有杂兵干扰。完成挑战继续往上飞就能到达终点。

第22集

砂之城

阿露亚女王从睡梦中醒来，开始了她平淡枯燥的日常生活。前往王座开始日常的觐见，觐见完了回去寝室睡觉。第二天开始如果不做其他调查的话这枯燥的生活会不断循环（当然可以从中理解到一些背景的故事）。第二天觐见回来后会得到提示说“变凉了”，此时调查正对着自己寝室大门的窗户，会发现沙发下面有条钥匙，之后去睡觉。

第二天早上凯特会捡到半张书页，之后到书房区，调查书柜旁边小梯子上的书会发现刚刚捡到的书页就是这本书里面的，阅读之后调查书柜会发现捡到的钥匙能够打开。书柜中发现一个音乐盒，但很可惜音乐盒现在坏了。继续今天的觐见，觐见回来后照常睡觉，梦中会听到艾里亚斯的声音，醒来之后会发现音乐盒已经修好了，出门之后直走，进入正对面的那间原本不能进去的房间会发生剧情。凯特找到了被抓住的拉文和达斯缇，恢复了记忆。



离开房间之后会发现艾里亚斯和西瑟罗在交谈，先等他们走过，然后用重力操纵上去天花板上偷听他们说话，跟进大殿里等他们说完了之后靠近他们触发剧情进入战斗。

这场战斗要打凯伊国王召唤出来的白色奈必，跟普通的奈必差不多，打败它们之后这集就能完成。

第23集

哀歌

本章类似于前作第15章那样的立体迷宫，而且这个阶段凯特不能操作重力。迷宫中有一些红色的石块，站在石块上通过上拨或者下拨触控板可以让石块上移或下移一格。而每一个区域的目的就是让凸出来的红色石块回到道路上，让整条道路连起来，然后走到终点，这样就能恢复凯特的一部分记忆。红色石块上有一面会不断放出一个光点，表示这块石板往这个方向移动才能拼回去。

第1~3部分非常简单，将石块移动回道路上即可，不过要注意凯特最多只能跳跃1块石块的高度，所以并列的两块石板上下移动时要注意顺序。

第4部分

先站在石块1上升上去，然后控制石块2下降到最低，石块3下降2格，从上面的路回去石块1那边，将石块1拼回道路上，之后依次将石块3、石块2拼到各自的道路上，此时就能进入后半段路，后半段路将3块石块挪下来拼好即可。



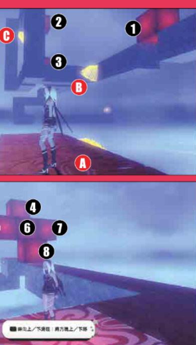
第5部分

这一部分开始加入重力偏转场了，但是没有难点，进入第一个重力场之后将上方两块石块挪回道路上，从另一个偏转场回归正常重力即可。反而是后半段三块石头移动的时候要注意跳跃距离。



第6部分

先进入重力场A→B，然后将石块2往下压1格，然后跳进重力场C，沿着道路往回跑遇到的第一块红色石块，先别压下去而是升上去，升到刚刚石块2的位置，把石块2上升1格让其回到道路上 。之后再回头将剩下的两块石头压回去。后半部分是一个类似十字架的结构，按照图中的编号按456447768这个顺序压下去，这样468三块石块就会回到正确的路上，之后再从旁边的路上去，把5和7压到最底即可。



第7部分

先直接进入重力场C，然后让石块1上升1格，之后依次进入重力场A，重力场B回归正常的重力，然后将石块1升上去拼回道路中，第二段解谜则比较简单，把剩下的3块压下来即可。完成全部7个部分就能进入剧情并过关。



第24集

火终成灰

这一集是操作拉文战斗，拉文的战斗方式跟凯特的普通模式比较接近，但是重力踢击“血爪”能够通过连按□造成连续的伤害，此外，重力抓取长按○键能够消耗技能槽召唤出多个蓝色火球进行远程攻击，必杀技则为高压力量。能够清扫范围内的敌人。

战斗开始空域中的杂兵可以不用管，直接飞往指定地点跟伊蕾崔丝蒂决战。

BOSS 伊蕾崔丝蒂

这场战斗尤妮卡和贝尔玫会支援拉文。伊蕾崔丝蒂主要攻击方式是召唤闪电，直接攻击她本体即可，BOSS的HP下降少量之后就会召唤出闪电力场，普通攻击无法接近她。此时可以先降落到地面，捡起地上的导弹然后砸到BOSS身上，这样就能解除她的力场，然后再用普通攻击。

BOSS的HP被打掉一半之后，尤妮卡和贝尔玫都会先后被击倒，此时拉文会觉醒黑鹰模式，并且进入下半场。不过跟凯特的黑豹模式一样没有无敌状态的，所以跟BOSS拼血的时候要留意自己的血量，发现血量不多要赶紧离开找回复道具。另外黑鹰模式发动时间内如果没把BOSS解决，那只能回到上半场的套路，在地面上找导弹解除她的闪电场然后攻击。



第25集

静默

这集回到了控制凯特，第一阶段凯特进入了无限的黑豹模式状态，此时要解决掉伊蕾崔丝蒂和她所有的分身，虽然基本上只要无脑地怼就行，但还是要看住自己的血量，HP不多的时候建议去找回复道具，另外攻击2~3下然后就按一下回避键，这样的方法也可以避免大部分的伤害。

清扫掉所有分身之后进入第二阶段，伊蕾崔丝蒂的所有分身都会重新复活，此时要撑过一段时间之后会进入剧情，凯特会听到辛亚奈的呼唤，辛亚奈再次帮助凯特得到看清真相的力量，之后凯特便能从分身中辨别出伊蕾崔丝蒂的本体——颜色偏蓝，跟其他分身发出明显不同的光。此时才是战斗的真正开始。

由于BOSS的分身还是很多，所以要小心分身们的雷击，特别是如果看到分身与分身之间有电流连接起来的话，表示她们会使出伤害极高的雷击，此时要不断回避躲开或者尽快去找掩体。BOSS正常状态下可以直接攻击她，但是攻击她一定次数之后就会出现电场保护，此时还是要找地上的导弹去解除她的电场。找导弹的时候，特别是背对着BOSS飞的时候，一定要每隔数秒就按一下回避键，这样没那么容易被雷击偷袭到。打败BOSS后本集结束。

第26集

无声的歌

BOSS 毁灭性力量

本章是BOSS战，打被力量吞噬的凯伊。BOSS是一只有着龙翼鹿角的大型怪物。主要攻击方式是放出多个追踪的紫色火焰，火焰接近凯特之后还会发生爆炸。此外BOSS的翅膀扇出来的风能吹走凯特，因此建议切换到木星模式战斗，这样一来不容易被吹走，二来这场战斗有适合木星模式蓄力攻击的环境，输出更高一些。

BOSS身上有很多核心，破坏核心的同时会给BOSS的HP造成伤害，不过HP下降到一半左右，BOSS就会重新再生核心。核心再生大概三次之后增员就会出现，军舰碧斯马利亚会出现帮忙。碧斯马利亚会攻击并破坏BOSS的一部分核心，但是核心还是会每隔一段时间再生的，所以要趁它再生之前将所有核心全部破坏，这样就能……进入下一阶段。

第二阶段，BOSS的头部会出现真正的核心，此时BOSS的主要攻击方式还是有之前的火球，另外还追加了一招火焰喷射。这一阶段战斗，BOSS会每个一段时间就吸收掉凯特的能力回复自己（反正就算把BOSS的血打空也无法击杀它），之后凯特的必杀技、重力抓取、形态切换等会逐渐使不出来，HP也会越来越短。在第三次被吸走能力之后，熙熙会出现并变身成佳德天使，用结晶把BOSS封印住。这个时候可以去攻击它的弱点并发动终结技将BOSS的核心彻底破坏掉。

第27集

黑猫

进入这一章就是结局了，根据提示操作拉文去拜访其他NPC，慢慢观赏这个结局吧。

奖杯列表

＊此列表以国行版译名为准，译名上的差异有括号注明。

奖杯	名称	说明
白金	终极操纵使	收集了每个奖杯
铜杯	凯特升起	返回到班加居民区
铜杯	重力试验	完成了重力操控教程
铜杯	班加启航	完成了班加章节
铜杯	杰嘉·帕拉·劳革命	完成了杰嘉·帕拉·劳章节
铜杯	哈克萨维黎明	完成了哈克萨维章节
金杯	剧终	完成了埃托章节
铜杯	凯特生命中的一天	完成了 1 个支线任务
银杯	凯特的日常工作	完成了 20 个支线任务
银杯	凯特加班	完成了 40 个支线任务
金杯	终生服务奖	完成了所有支线任务
铜杯	月球漩涡	利用一个月亮模式旋涡场（重力抓取蓄力）抓到了 5 个敌人
铜杯	毁灭之球	利用一个木星模式碎片球（重力抓取蓄力）击败了 3 个敌人
铜杯	动力高峰	利用一个木星模式浪涌踢（重力踢击蓄力）击败了 5 个敌人
银杯	猫爪	利用一个螺旋爪（普通模式的必杀技）击败了 10 个敌人
银杯	强风警报	使用一个重力台风在 10 秒内击败了 10 个敌人
银杯	事界	使用一个微黑洞击败了 10 个敌人
银杯	开采指示	到达了岱尔夫沟矿采掘场的第三层
银杯	凯特对抗世界	击败了 1000 个敌人
铜杯	新挑战者	参与了一个挑战任务
铜杯	铜牌获得者	完成了所有挑战任务并获得铜牌或以上
银杯	银牌获得者	完成了所有挑战任务并获得银牌或以上
金杯	金牌获得者	完成了所有挑战任务并获得金牌或以上
铜杯	神圣的三件套	一次配备了全部三种类型的护符
铜杯	护符工匠	融合了 3 次护符
铜杯	萨嘉西粉丝	在杰嘉·帕拉·劳中找到了所有萨嘉西的画
铜杯	萨嘉西迷	在哈克萨维中找到了所有萨嘉西的画
铜杯	导游	在杰嘉·帕拉·劳中发现了所有地点
铜杯	观光领队	在哈克萨维中发现了所有地点
铜杯	摄影师	完成了男子肖像收集
铜杯	面对相机的微笑	完成了女子肖像的收集
银杯	开采能手	收集了 5 个护符石
银杯	水管协调员	在凯特的水泥管之家里放置 9 种家具
银杯	下水道癖好者	发现了每一个神秘的地下入口传送点
银杯	力量型凯特	将凯特的所有力量提升到最大限度
银杯	裂缝搜寻者	在重力骚动的采掘场中击败 5 个巨人奈维
金杯	宝石收集者	收集了城市里的 6 万个宝石

奖杯综述

本作的奖杯比前作更繁琐一些，主要是支线任务的数量有所增加，而且一些要求特定招式击破特定数量敌人的奖杯也比较难。由于本作没有二周目，而且主线支线打过了之后都可以重新挑战（开放了土管之家之后），所以不用担心会遗漏奖杯。

宝石收集者

奖杯描述里写着是城市里的 6 万个，但实际上是算总数。这个奖杯可以放到最后，即完成主线和所有支线，以及所有挑战任务获得金牌之后做。城市中的宝石比较分散而且只能拿一次，流程中尽量去收集即可，不用全部扫完。剩下的可以去第 19 章，刷从开始到第一块石碑那段路，收集完石头之后退任务重新开始，用这个方法来刷。另外，"力量型凯特"这个奖杯需要的宝石数比这里要求的 6 万更多。同样用这个方法可以刷。



裂缝搜寻者

采矿场的重力密度提示为"异常重力现象"的时候进去（无视无法前往的提示），进去之后会在采矿场中找到大型的强力奈必，将那只奈必击败。全部 5 个采矿场的大型奈必都打败之后就能解锁。注意"异常重力现象"是随机出现的，过一段时间会刷新。

猫爪、事界、动力高峰

第 22 集砂之城，进入战斗之后会出现大量密集的白色奈必，很容易解锁这些奖杯。无论解锁成功没成功都可以通过读档重复打那场战斗。





《王国之心 0.2 梦中降生 断章》是这次《KH2.8》中全新制作的游戏，内容差不多等同于一个世界的规格，首次通关大约需要 2 小时。虽然流程时间不算长，但游戏中有着相当丰富的收集要素和挑战内容，可玩价值还是相当高的。

对应游戏版本为：1.02

文 八重樱　美编 心の永恒

王国之心 0.2 梦中降生 断章		PS4 Square Enix	
KINGDOM HEARTS 0.2 Birth by Sleep A fragmentary passage		角色扮演	日版
2017 年 1 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 6800 日元			

系统说明

◆操作说明

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键	指令选择
△	特殊指令
○	普通攻击
□	防御
×	跳跃
L1	快捷键
R1	射击模式

◆MAGIC WISH

当阿克娅持续用普通攻击命中敌人，就会积攒“MAGIC WISH”的指令槽，每 5 次连续攻击积攒 1 格，攒满 3 格后就会出现“MAGIC WISH”的指令提示，按下△键就能变身成“MAGIC WISH”状态。该状态下，阿克娅的攻击将更为轻盈并带冰属性，有些回归《BbS》的风格。继续保持攻击，同样攒满 3 格之后再按下△键可发动终结技，阿克娅化身冰雪女王高速旋转攻击敌人（但由于视角问题导致经常会看不清敌人所在，不过该状态下阿克娅是无敌的，高难度时可用于回避掉某些伤害）。

◆魔法终结技

本作只有火、冰、雷三种魔法，持续使用同一种魔法四次之后会出现终结技指令，同样是按△键发动。

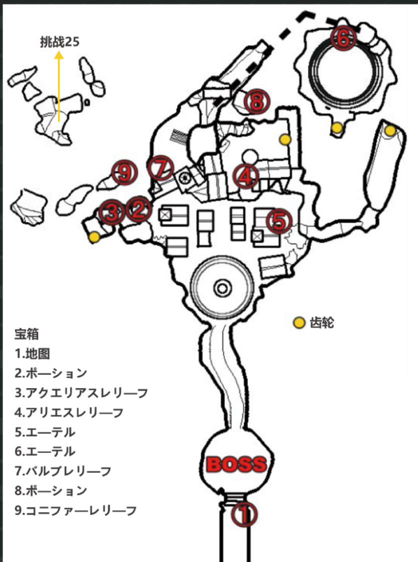
火和冰魔法都是单线攻击，只有雷魔法是范围攻击，对付像小蚂蚁、蝙蝠这类无心很有效果。但针对有属性弱点的敌人时，还是火、冰这类魔法的收益更高些。

TIPS | レリ—フ结尾的宝箱都是12星座浮雕。这12个宝箱在流程通关后才会出现。

地图说明

◆城下町

找寻到 5 个齿轮后就可触发与恶魔塔的战斗。齿轮的位置在游戏中会有提示，玩家们也可以对照地图上的标注去寻找。



◆镜中世界

这个世界被分割成了7个小世界，玩家只要打败东北侧、北侧、西侧这三面镜子中的幻影阿克娅就可以返回入口处的镜子前往下一个世界了。其他4面镜子对应一些挑战和宝箱收集。详情见下文说明。

■正中的大房间

1. 地图（存档点附近）
2. メガポーション（场地中央半弧状断壁上面，需要从左侧的石柱跳上去）
3. キャンサーレリーフ（正北方镜子的后面）

■东南镜子：杂兵战。

■东侧镜子：靠近左上角柱子附近的宝箱是真宝箱。

4. メガエ—テル

■东北侧镜子：攻击发光的石柱后令空间颠倒，逐步移动到出口。

5. ポ—ション（第一个发光柱子旁）
6. ハイポ—ション（靠近出口的左侧）
7. ジェミニレリ—フ（靠近出口的右侧）

■北侧镜子：长长的走廊，如果一直往前走是出不去的。往前走调查3次镜子后转身，出口在身后。

8. ピスケスレリ—フ（进入镜子后转身）
9. ハイポ—ション（调查两次镜子后转身）

■西北侧镜子：杂兵战。

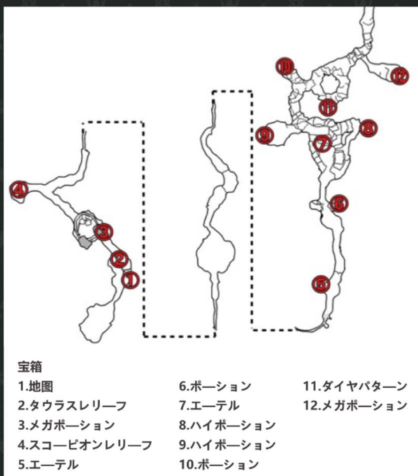
■西侧镜子：小矮人的宝石洞穴。需要调查镜子后踩着出现的石台前进。

10. レオレリ—フ（第二个平台上）
11. リブラレリ—フ（第四个平台上）
12. ラストエリクサ—（第四面镜子左侧有个浮岛，调查镜子，让移动中的走廊与浮岛相连）
13. ハイポ—ション（出口处）

■西南侧镜子：熄灭全部的烛台后消灭出现的杂兵。

◆荆棘森林

这张地图的路线经常会被荆棘挡住，灰色荆棘用普通攻击就可破坏，红色的那种需要用火魔法，近身攻击会受伤。



◆暗之深部

暗之深部的地形不复杂，除了在入口往前一点右侧有个地下洞穴外，其他都是一本道。









挑战一览



《0.2》共有 51 个挑战项目，但 36-51 这几个挑战是需要通关之后才会开启的。

玩家可用通关存档继续返回四个世界完成收集要素，也可以继承存档开新周目。

如果选择继承存档开启新周目的话，玩家已完成的挑战和星座浮雕的宝箱会处于开启状态，已入手的回复类道具也会保留。但等级将回归 LV50，大部分道具宝箱也将重置。另外有几个针对 BOSS 的挑战是必须开新周目才能完成的。



编号	挑战内容	达成目标	说明
01	シャドウを倒そう	打倒30只シャドウ	在暗之世界全区域内都可完成，打倒30只小蚂蚁即可。
02	フーカバーを倒そう	打倒45只フーカバー	在暗之世界全区域内都可完成。
03	フレイムコアを倒そう	打倒40只フレイムコア	在暗之世界全区域内都可完成。
04	ネオシャドウを倒そう	打倒30只ネオシャドウ	在暗之世界全区域内都可完成。
05	ウォーターコアを倒そう	打倒20只ウォーターコア	在暗之世界全区域内都可完成。
06	アースコアを倒そう	打倒20只アースコア	在暗之世界全区域内都可完成。
07	力を高めよう	阿克娅的等级提升至LV60	-
08	さらに力を高めよう	阿克娅的等级提升至LV70	-
09	力を極めよう	阿克娅的等级提升至LV80	-
10	カウンターを使いこなそう	用防反成功攻击敌人5次	在暗之世界全区域内都可完成。
11	炎の魔法を使いこなそう	使用火属性魔法打倒30个敌人	在暗之世界全区域内都可完成。
12	冰の魔法を使いこなそう	使用冰属性魔法打倒30个敌人	在暗之世界全区域内都可完成。
13	雷の魔法を使いこなそう	使用雷属性魔法打倒50个敌人	在暗之世界全区域内都可完成。
14	ブリザガスライダー	使用冰魔法制造出一条冰道并在上面长距离滑行	非战斗状态下在平地释放冰魔法就会制造出冰道，走上去就可以滑行，但要距离够长才能解锁这个挑战。比如镜中世界从6点到12点方向的直线距离。
15	アイスブレイカー	用冰魔法一次冻住5只无心并将其击碎	看似简单实则小有难度的一个挑战，敌人最好就是血量较少的小蚂蚁，找一个狭窄的地方，比如城下町的建筑之间、或是镜中世界会大量刷出杂兵的小房间中，等级最好在LV80以上，可以一发冰魔法直接冻死敌人，免去二次攻击的烦恼。
16	弱点魔法を当てよう	对无心发动属性弱点攻击	在暗之世界全区域内都可完成。
17	フライトバトル！	在空中击倒5只以上的无心	在暗之世界全区域内都可完成。
18	エクセレントチェイン！	在锁定射击槽达到MAX状态下时可发动追击，发动追击后连续6次获得EXCELLENT评价	在暗之世界全区域内都可完成。
19	スタイルチェンジで戦おう	在风格变化的状态下击倒50只无心	在暗之世界全区域内都可完成。
20	フィニッシュを決めよう	发动终结技	在暗之世界全区域内都可完成。
21	ファッショナブルダンス！	为阿克娅的四个部位装备上装饰品后发动终结技	在暗之世界全区域内都可完成。
22	プチおしゃれ	用挑战报酬的装饰品装饰阿克娅	在暗之世界全区域内都可完成。
23	城下町の街灯	破坏20盏城下町的街灯	需在城下町完成。
24	城下町を展望せよ！	登上城下町的最高处	位置在城下町地图标注的宝箱⑨处。
25	星に願いを	观赏城下町夜空中的流星	位置如城下町地图所示。
26	小部屋に巣くうハートレス	在镜中世界的小房间内打倒全部的无心	需在镜中世界完成。
27	ダークルームバトル！	解开镜中世界小房间中的谜题，赢得战斗胜利	在镜中世界左下角的房间中有4个烛台，攻击它们熄灭全部烛火之后就会出现大量敌人，全部击破即可。
28	真实の宝箱を見极めよう	在镜中世界的小房间中找到真正的宝箱	在镜中世界东侧的小房间中可看到大量宝箱，左上角石柱前的宝箱是真的。
29	ホワイトジェム集め?	在七个小矮人挖掘的宝石洞穴中，找到7块耀眼的白色宝石	七块宝石的位置分别是： 1：第一面镜子的左侧。 2：第二面镜子的左侧，需破坏木桶。 3：调查第二面镜子，让岩石平台下降到最低处。 4：下一个平台，往前走左侧的木桶下。 5：还是这个平台，地图右上方有几个木桶，破坏后获得。 6：出现大量敌人的平台的下方岩石壁上。 7：最后一面镜子的右侧空中可以看到一块宝石，需要调查镜子后让走廊连接过去。
30	つながり	调查镜子会出现不可思议的岩石，上面似乎描绘着神奇的图案？	在镜中世界的宝石洞穴中，调查第三面镜子，让身后出现的岩石拼出五角星的图案，如后面图所示。
31	リンクの女王	在镜中世界与阿克娅的幻影交手时，发动华丽的回旋攻击	这个挑战要求与幻影阿克娅交手时成功发动“MAGIC WISH”状态下的终结技。
32	暗を放つダークサイド	在荆棘森林中会遇到向阿克娅发射球体的ダークサイド，击倒3个这种敌人	ダークサイド就是那种体型巨大胸前是个心形空洞的敌人。
33	行く手を阻む茨を退けよう	击退荆棘森林中50个挡路的荆棘	有些荆棘只能用火魔法才能破坏。
34	三妖精に花束を	在荆棘森林中寻找到象征三位妖精的花束	三朵花束的位置如后面图所示。

编号	挑战内容	达成目标	说明
35	ミッキーと力を合わせよう	与米奇国王一起发动5次连携技	只能在暗之深部完成。
36	デビルズタワーへの铁槌！	用“MAGIC WISH”状态下的终结技击倒城下町的恶魔塔	读取通关存档后开启新周目，这个挑战建议在普通或简单难度下完成，注意控制好血量，只要持续攻击就可以保持“MAGIC WISH”的指令不消失，所以没必要过早进入此状态。待BOSS血量只剩2槽时再变身比较好。
37	城下町で宝を探そう	寻找到城下町中的全部宝箱	详情参照城下町的地图标注寻找。
38	城下町の记忆のかけら	寻找城下町中残留的记忆碎片	这个碎片位于城下町入口广场左侧的建筑物的三角形屋顶上，是个蓝绿色高跟鞋发光图案（具体位置参考后文图示）。
39	镜の世界で宝を探そう	寻找到镜中世界中的全部宝箱	详情参照上文镜中世界的说明。
40	镜の世界と记忆のかけら	寻找镜中世界中残留的记忆碎片	在镜中世界西侧的柱子顶上，是个苹果发光图案（具体位置参考后文图示）。
41	幻影に完全胜利！	无伤击倒第三次出现的幻影阿克娅	必须先熟悉幻影阿克娅的攻击方式。她在远处慢慢行走时往往都会紧跟着冲刺攻击，成功弹反后幻影会有短暂硬直，此时可以追击赚取伤害。旋转冰雪攻击时无需移动，站在中央等待幻影靠近后防御即可。幻影还会站在远处释放6个巨大冰晶，需要按照两两一组的节奏进行防御。
42	镜の世界の连战を制せ！	收集到全部12个星座浮雕后在镜中世界场地中间会出现一面新镜子，打倒其中的全部敌人	这个挑战其实就是隐藏BOSS。12个星座浮雕全部隐藏在各个区域的宝箱中，但需要通关一次之后才会出现。进入新镜子中后是四场连战，首先面对ダークサイド、接着是一波杂鱼和恶魔塔，最后是幻影阿克娅。实力很强，做好充足准备再来挑战吧。
43	暗の世界の12星座	找到全部12星座的浮雕	详细位置可对照上文各个地图的说明。
44	茨の森で宝を探そう	寻找到荆棘森林中的全部宝箱	详情参照荆棘森林的地图标注。
45	茨の森の记忆のかけら	寻找荆棘森林中残留的记忆碎片	在荆棘森林第3个ダークサイド的脚下，图案是个发光的纺车（具体位置参考后文图示）。
46	茨のレールを疾走せよ！	在荆棘森林中滑行时躲避掉所有攻击	荆棘森林中有两段滑道，第1段较短，这个挑战对应的是第2段。滑行中ダークサイド会挥拳攻击，看准时机跳起躲过就可以，难度不高。



编号	挑战内容	达成目标	说明
47	ダークサイドに完全胜利！	无伤击破支撑着黑暗球体的ダークサイド	这个挑战是打荆棘森林的关底BOSS。首先，在去往BOSS脚下的路上，两侧的敌人都会丢陨石，这里也是算在无伤挑战中的，要小心移动回避。移动到BOSS脚下后，待陨石放完就锁定BOSS右腕用射击攻击连续攻击三次，之后BOSS会有个拳头砸地的动作，防御后接着连发范围雷魔法可以一并清理掉杂兵。当BOSS血量少于2条半后它就不会使用陨石攻击了，改为从天而降镭射光线。激光比陨石要容易躲得多，看准路线回避即可。6次激光之后必然会紧接着3波暗球，站在远处用防御罩反弹回去。之后差不多就是重复激光→暗球这个循环了。
48	暗の深部で宝を探そう	寻找到暗之深部中的全部宝箱	详情参照暗之深部的地图标注。
49	暗の深部の记忆のかけら	寻找暗之深部中残留的记忆碎片	这个记忆碎片位于入口附近的地下洞穴中，跳下洞穴后转身就会在墙壁上看到心形的记忆碎片了（具体位置参考后文图示）。
50	连携コンボで退けよう	使用和米奇国王的连携技击退暗之深部的恶魔塔	—
51	クリティカルクリア！	用最高难度通关	—

推荐练级场所

打通镜中世界之后，前往北侧镜子，这里就会刷新出大量杂兵。一趟下来大约会入手 12000EXP，是效率比较高的练级方法。

奖杯一览

类型	名称	说明
铜杯	暗をさまよう	进游戏就可获得
铜杯	戻らない时间	通关城下町
铜杯	虚像の诱惑	通关镜中世界
铜杯	重なる幻	通关荆棘森林
铜杯	暗の深渊へ	通关《KH0.2》
铜杯	トレジャーハンター	收集到全部的宝箱
金杯	チャレンジマスター	达成全部的挑战
铜杯	アンディフィーテッド	不死亡打通游戏（任意难度都可以）
铜杯	ハートレスハンター	打倒500只无心
铜杯	アイスディーヴァ	发动5次“MAGIC WISH”的终结技
银杯	ゲームクリア：プラウド/クリティカル	在Proud或Critical难度下通关
铜杯	マジックフィニッシャー	发动全部魔法的终结技（持续使用一种魔法4次后就会出现终结技指令）
铜杯	エキスパートシューター	在射击攻击的追击中获得“Excellent”的评价
铜杯	ダークエクスプローラー	在一张地图上行走足够长的距离
铜杯	ファッションリーダー	在全身的所有部位都装饰上饰品


▲挑战30，拼出星星的图案即可。

◆荆棘森林中三朵花束所在的位置


▲花束-1


▲花束-2


▲花束-3

◆记忆碎片


▲城下町 记忆碎片



▲镜中世界 记忆碎片


▲荆棘森林 记忆碎片


▲暗之深部 记忆碎片



《万物诞生之日》是一款让玩家体验物种进化的育成类作品，在游戏里，玩家可以慢慢体验海洋生物的一步步进化，最终能看到人类的出现，文明的诞生。本作的整体风格和独立游戏差不多，流程不长，但是却很有策略性要素，同时也能体验到生存环境对物种进化的重要性。

本文对应游戏版本：1.00 版本

文 秋沙雨 美编 Juxi

通关时间：10小时左右　白金时间：100小时以上

PS4		
万物诞生之日		Arc System Works
Birthdays the Beginning	模拟育成	日版
2017年1月19日	本地1人	无对应周边
售价为5800日元		

系统详解

操作指南

微观模式

键位	功能
○	打开道具栏
×	取消
□	使用道具
△	进入宏观模式
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
L1	升降地形辅助
L2	加速移动
L3	进入微观模式（第一人称视角）
R1	升起地形
R2	降下地形
R3	查看系统提示
L1+方向键←/方向键→	切换地图显示模式
方向键←/方向键→	调整升降地形的范围/选择道具
方向键↑/方向键↓	切换快捷道具栏
OPTIONS	打开菜单

宏观模式

键位	功能
○	打开道具栏
×	取消
□	使用道具
△	进入微观模式
右摇杆	缩放视角
L1	时间流逝
L2	加速时间流逝
R3	查看系统提示
方向键←/方向键→	调整升降地形的范围/选择道具
方向键↑/方向键↓	切换快捷道具栏
OPTIONS	打开菜单
按下触碰板	探查新生物

游戏模式

游戏共有 3 个模式，一开始只有剧情模式能玩，在通关剧情模式之后就会解锁自由模式和挑战模式。

剧情模式



剧情模式共分为 4 个章节，流程不长，基本是一步步引导玩家来熟悉游戏，同时也是在一步步引导玩家控制环境让物种进化。

在剧情模式的这 4 个章节里，每个章节都分别有 5 个目标需要玩家去完成，除了“完成本章节”这一目标之外，其他 4 个目标都比较苛刻，不过完成目标也没有什么特殊奖励，只与奖杯有关，想要白金的话就必须完成这 4 章共计 20 个目标。

不过本作的剧情模式没有多周目要素，虽然可以通过存档和读档来避免一些错误进化，但是有些要素是一旦错过就无法挽回的，所以

建议各位**在每一个章节结束之前一定要存档。**

达成各章节目标的另一个关键就是收集道具，这里所说的道具并非一般的消耗类道具。剧情模式的每一个章节开始时都会在前一章节的地图基础上扩张地图，在地图的四个角落以及正中央就会固定出现道具图标，这些道具要么是在天空顶端，要么是在地底深处，所以在新章节开始后最好是优先寻找新出现的道具。



细水长流——耐心最为重要

环境对物种进化固然很重要，然而生物的进化除了环境条件之外，最重要的一点就是时间，有些物种的诞生需要的时间很长，尤其是后期人类文明的建设也是十分需要时间，有些章节的各阶段任务便是培养特定物种达到一定的数量，在碰上这种主线要求时，不妨在宏观模式里按下 L1 之后去做些其他的事来打发一下时间。当然，事先别忘了存档。

挑战模式



挑战模式的要求是玩家要在限定时间内促进特定物种诞生，和剧情模式的章节目标一样，没有特殊奖励，是一个解锁奖杯的项目。

自由模式



自由模式的游戏目标是收集所有的物种，玩家可以选择继承已经通关的存档或者是继承自由模式其他存档的内容来继续培育之前建立好的生态圈，又或者是不继承存档来从头开始游戏。如果继承了剧情模式的存档的话游戏目标就会变成探查所有物种，如果是继承自由模式的存档或者不继承故事模式的存档，就没有游戏目标来限制玩家的行动，玩家可以自由进行游戏。

在通关游戏之后就可以游玩自由模式，在自由模式里玩家可以选择五种规格的地图，从小到大分别为：Mini、Small、Normal、Large、Huge，其中 Large 与剧情模式第 4 章的地图相同，Huge 则比第 4 章的地图还要更大。

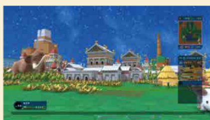
微观模式 ミクロモード



在宏观模式里按下△键就能够进入地图内，这时候玩家可以利用 R2 键或 R1 键来调整地形，同时还能在地图里收集道具。平时在地图里移动时移动速度会比较慢，这时候可以长按 L2 键来推动左摇杆，这时候移动速度就会变得飞快。

如果在宏观模式里出现提示说有新物种出现（生物名旁边附带有“New”的很有可能便是新物种），那么就可以进入微观模式，切换地图显示到新物种类型（边框为紫色）之后找到新生物的所在之处，区别新物种的方法就是看游戏页面右下角的生物解说栏的物种名称是否为问号，如果是问号的话就对准新物种按一下触碰板来进行探查。如果新物种出现后没有探查时就灭绝了的话，这种情况下生物图鉴里该物种是不会被认定为已经被探查的物种。

在微观模式下如果想更进一步观察物种的生态圈的话，就按下 L3 键，这时候就会切换到第一人称视角，玩家可以一边四处移动一边近距离地观察各种生物。



就近观察——欣赏万物百态

进入第一人称的微观模式之后可以慢慢欣赏生物们或者人类的活动，如果仔细观察的话可以发现原始人与其他建立了文明的人类所吃的东西是不一样的。

宏观模式 マクロモード



宏观模式的作用就是让时间流逝从而促进生物的繁衍与新物种的诞生，在游戏画面的右边可以看到目前地图上各物种数量的增减和温度的变化等数据。

在微观模式里调整地形时会消耗 HP，在宏观模式里按下 L1 键让时间流逝就会回复玩家的 HP，如果想要让时间快进得更快的话可以按下 L2 键，如果 HP 有剩余的话，按下 L2 键加速时间流逝的同时会让玩家的 HP 减少，不过如果在 HP 为 0 的情况下加速时间流逝的话反而会让玩家的 HP 回复。

突然变异——走歪的进化路线

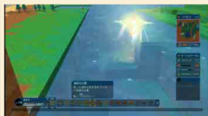
在剧情模式里进行游戏的时候一定要注意的一点就是：在物种进化的过程中挂机时间不宜太长。

说一件“惨烈”的故事：小编我在进行游戏时利用道具来调整局部区域的温度，看到恐龙类生物出现后就切换到能够促进哺乳类生物进化与繁殖的温度，然后就挂机去干别的事，差不多一个小时后再次打开屏幕时，哺乳类生物如愿以偿的出现了——熊猫。

不是说熊猫不可爱，说实话这种画风之下就算是三叶虫也都比现实里的蟑螂可爱得多。让人感到郁闷的原因是进化到熊猫之后，这条路线的进化就算是到头了，于是乎只能另找一片海域来再起炉灶来从头开始多物种培育计划。至于熊猫，它们现在正在海边繁殖呢……那发展情况甚至比数量不断在 300 ~ 1000 左右上下浮动的白熊好了不知道多少倍。

道具





随着时间的流逝，在地图里会自动出现一些道具，进入微观模式里靠近道具的话就能够拿到道具。

道具的使用方法是按○键打开道具栏，然后用方向键←键或者→键切换道具，然后按□键使用道具，对着道具按下△键的话还能够将道具登陆到快捷栏上，方向键↑键或者↓键可以切换快捷道具栏，一共可以设置 5 个快捷道具。

上文也提到过，在剧情模式可以获得一些特殊的道具，需要玩家在地图显示有道具的位置升上最高处或者进入地下最深处后才能够拿到。这些道具最大的特点就是：它们并非消耗类道具。大部分道具都是在微观模式里使用后回到宏观模式，让时间流逝之后就能够再次使用，而像是“火の岩”或者“冰の岩”这种对环境温度造成影响的道具就没有时间限制，这类道具惟一的限制就是只能放置 1 个。

消耗类道具的出现也有着特定的规律，在道具说明文的最后一句里都会写明道具的出现条件。

地形与温度的关联

调整地形除了创造不同的地形环境之外，还有着调节温度的作用。R1 键是升起地形，R2 键是降下地形。默认的地形是平地，降下地形之后就会出现海洋。海洋和淡水的面积越大，温度越高，而高地和山脉的面积越大，温度越低。

温度的差异会影响新物种的诞生以及原有物种的进化进程，一些物种还有着地理条件限制，一部分只会出现在深海或者浅海，一部分只会出现在丘陵或者高山等等。

如果直接让地面下沉的话只会出现海水，如果将地形隆起并且在上面使用道具“川の源”的话就能够生成淡水，让隆起的地形面积扩大并让淡水周围的地形下沉的话就能够扩大淡水的面积。





生物图鉴 ライブラリ





当地图里出现新生物之后就可以进入微观模式，对着新出现的生物按下触碰板，这时候生物的资料就会被登陆在生物图鉴里。

本作里登场的生物共有 292 种，全部探查一遍之后就可以拿到本作最折腾人的奖杯。在菜单的“ライブラリ”的“图鉴”项目里可以查看目前图鉴的完成情况，在进入图鉴之后按下 R1 键可以进入物种进化树的模式，在该模式下玩家可以查看物种进化前后的关联，也方便玩家查阅。

在剧情模式里，需要玩家进化出的物种会以在未解锁物种的图标上以金色背景来提示玩家下一个目标物种。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	CUBEマスタ-！	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	初心者カメラマン	探查任意一个生物
银杯	UMAカメラマン	探查稀有度为9颗★的生物
铜杯	收まりきらないビッグボディ	探查体型（大きさ）为AAA的动物
铜杯	高みを目指せ	在自由模式“Huge”规模的地图里制造最高的山峰
铜杯	未踏の深さへ	在自由模式“Huge”规模的地图里制造最深的海洋
铜杯	道具は使いよう	首次使用道具
铜杯	陸って住みやすい？	通关剧情模式第一章
铜杯	恐龙の时代、来たる	通关剧情模式第二章
铜杯	人类の夜明け	通关剧情模式第三章
铜杯	繁荣の先へ	通关剧情模式第四章
铜杯	上！下！上！下！	调整地形1000次
银杯	上上下下上下下上…	调整地形10000次
银杯	上げ下げマスタ-	玩家等级达到最高级
金杯	ス-パ-カメラマン	探查了所有生物
铜杯	时のさざなみを眺めて	总游戏年份（キュ-ブイヤ-）超过10亿年
银杯	时の奔流に乘って	总游戏年份（キュ-ブイヤ-）超过100亿年
银杯	自由な时を操って	在自由模式里游戏年份（キュ-ブイヤ-）超过5亿年
铜杯	ニギヤカワ-ルド	生物总数超过100万
银杯	ギュウヅメワ-ルド	生物总数超过200万
铜杯	いま最もホットなCUBE	环境气温达到60度
银杯	いま一番ク-ルなCUBE	环境气温达到0度以下
铜杯	海は广いな	把所有的地区全部设为海洋
铜杯	土まみれ	在获得奖杯“海は广いな”之后，把所有地区全部设为陆地
铜杯	菌だって集まれば大きくなれる！	探查了“プロトタキシ-テス”
铜杯	仲间は今でも生きている	探查了“シ-ラカンス”
铜杯	最初に飞んだのはボクたち！	探查了“メガネウラ”
铜杯	惠みをもたらす树	探查了“オリ-ブ”
铜杯	ひっそり暮らしてます	探查了“ラティメリア”
铜杯	壳は丈夫だぜ	探查了“アンモナイト”
铜杯	飞べるようになりたい！	探查了“アルカエオプテリクス”
银杯	暴君？オレはそんなもんじゃ済まないぜ？	探查了“ティラノサウルス”
铜杯	静かに草を食べてたい	探查了“マンモス”
银杯	深い海は私の庭	探查了“ダイオウイカ”
铜杯	ご主人さまに从います！	探查了“スピッツ”
银杯	目立ってないよね…？	探查了“ジャイアントパンダ”
金杯	タテガミが力の证だ	探查了“グランドウォッチャ-”
银杯	隠れるのって大变なのよ？	探查了“キュッシ-”
银杯	いい匂いでしょ？	探查了“ラフレシア”
铜杯	挑战开始	完成1个挑战任务
金杯	チャレンジマスタ-	完成挑战模式的所有任务
铜杯	ア·リトル·スタ-	在任意一个章节结算时达成4个目标
银杯	パ-フェクトスタ-	在任意一个章节结算时达成所有目标

蒼き革命のヴァルキュリア

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION

Here lie the "circle of five", whose vengeful actions brought forth an inferno of war. With their execution, the blood of the brave legions is redeemed, and a just peace born. They rest eternally in the land of their birth, by the grace of the Holy Mother.

虽然本作中的不少名词和元素继承自“《战场女武神》系列”，但与前作相比，本作拥有完全不同的世界观、事件和人物，并且战斗系统也更加强调四人作战与动作性，可以说是一个全新系列的开端。游戏用了大量的过场动画来尽可能详尽地介绍战争的始末，因此游戏大部分时间都是在“看”。当然，游戏可以游玩的要素还是很多的，本次的特快专递便带领各位来迅速上手游戏。

游戏版本：1.00　通关时间：50小时

文 余烬　美编 Juxi

PS4 / PSV	
苍蓝革命之女武神	SEGA
蒼き革命のヴァルキュリア	角色扮演　中文版
2017年1月19日　本地1人	无对应周边
售价为PS4：468港币、PSV：398港币	

基本系统

操作指南

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
○	攻击
×	翻滚（点击）/奔跑（按住）
□	防御
△	战斗配置盘
L1	切换配置

键位	功能
L2	调整视角至角色正前方
R1	场景互动
R2	锁定
方向键←/→	切换当前角色的职责命令
方向键↑/↓	切换操作角色
触摸板	进入队伍菜单
OPTIONS	进入系统菜单

注：以上操作指南以PS4版本作为参考，且应用于战场中。

画面说明



①战况　②小地图　③时间　④配置　⑤职责命令　⑥行动量表　⑦角色姓名和状态

历史学家莉雪儿

本作是以历史学家莉雪儿对百年前历史的回顾来推动剧情，因此莉雪儿周边的诸多物品都有着重要的功能。通过推动左摇杆可在这些物品中进行切换，并按下○按键确认。



◆历史学家莉雪儿：继续进行游戏推动剧情。

◆史书：重新观看之前事件的过场动画，或阅读一些对重大事件的注解。此外，不少不会在剧情过场中出现的事件动画也会在这里出现。若想更详细知道前关解放战争相关的事件，就打开史书吧。

◆事典：阅读并了解与解放战争有关的重要用语，用语会随游戏进行予以追加。

◆记事本：观看解放战争相关人等不为人知的事件动画。满足特定条件后，事件动画将会追加。

战前准备

首都艾尔西诺亚

首都艾尔西诺亚是主角一行人的重要据点，在这里可以进行诸多的战前准备。靠近这里的居民和部队队员，能听到他们对于此时情势的评论或心声。艾尔西诺亚分为了王宫大道、A•V部队总部、巴吉尔咒工厂、安娜酒馆、日德兰王立墓地这5个区域，从各区域的出入口可直接选择前往的区域。想要推进剧情时，就前往有圆形感叹号图示的区域吧。



王宫大道

从王宫大道贩卖的报纸上，可得知日德兰王国的情势。王宫大道还林立着各式各样的摊贩，每家摊贩所售的商品皆不相同。摊贩的品项与价格可能会随A•V部队的表现以及战争的影响而产生变化。

这里的摊贩中最重要的是汤玛森工坊。这里不仅能够进行“BDU（战斗服）”的购买与售出，还能进行委托制作。BDU为A•V部队共同装备的战斗服，装备后所有人身上都会产生同样的效果。而通过委托，自行选择具有特定效果的BDU，再支付所需的委托费且等上一段时间后，可得到具备属意效果的装备。制作BDU所花费的时间，可通过出击任务来度过。



A·V部队总部

不少剧情的发展都需要来到这里，通过出击任务来进行。“部队总部”与“日德兰军补给人员”坐落在此处。

◆部队总部：这里提供了三个选项。“任务”可进行各种任务；若在任务中满足特定的条件，便能于“报告战果”中收取报酬，在进行任务之前看下其中的条件，能使战果更顺利的完成；“交换”可将拉古耐特碎片交换成拉古耐特。虽然所交换的拉古耐特种类与性能为随机决定，但可在交换前指定所需拉古耐特的属性或兵科。此外，有些特殊咒术与高位阶的稀有拉古耐特只能靠交换获得。锁定这些目标，多多进行交换吧。可从报告战果中获得交换所需的“拉古耐特碎片”。

◆日德兰军补给人员：在这里能以金钱换取道具。在战斗中所能携带的道具数量是有限制的，不同道具所限制的数量不同，通过道具图标下方“Pouch”字样后面的数字可确定该道具限制数量。若要顺利完成任务，道具为重要的回复手段之一，必须多加留意，勤于补充。“特别配给品”用于领取下载来的DLC道具等。



巴吉尔咒工厂

“萨班哲公司”坐落在此处，其提供了“设定战斗配置盘”、“强化咒构武器”、“开发辅助武器”三项服务。

•设定战斗配置盘：对各角色战斗配置盘中的内容进行变更或移除。角色所能装备的咒术会受到兵科与四属性等级的限制，但所能装备的道具和辅助武器没有限制。此外也可在出击前的战情简报中进行变更。

•强化咒构武器：通过走盘的方式，强化各角色所持武器的性能，强化需要拉古耐特。攻击、对甲、咒力、四属性等级均可在这里得到强化。随着剧情的推行，角色的武器盘会向外延伸越来越大，能强化的项目也会越来越多。

•开发辅助武器：可开发枪支及手榴弹。只有开发了前一个型号的武器才能开发后一个型号的武器，且随着剧情推进，能开发的辅助武器会变得越多。开发武器是一件一劳永逸的事情，有足够金钱后可优先选择来这里开发辅助武器。



交流事件

在首都艾尔西诺亚可以与部队队员进行交流。在5个区域中的某处找到他们后可与其进行交流。交流不仅能看到各队员战斗之外的另一面，还能在交流后得到用于设定队员态度（MANIFEST）的关键字词。通过队伍菜单中的“交流”项目能查看到目前已触发的交流，在有新的交流事件时，也会在此处接获通知。

新的交流事件会在完成任务后高几率出现，具体的事件内容并非是由所完成的任务决定，而是由此刻的存档决定，也就是说只要不重新存档并读档，接下来无论完成怎样的任务，所出现的交流事件都是一样的。总的来说，要收集齐所有交流事件的方法就是不停地做任务来刷新并触发。不用担心由于某些剧情的推动而使得特定的交流事件无法触发，即便是某些角色消失也会有其他角色的交流事件来进行代替。所以，即便是二周目也是可以刷齐交流事件并获得相应的奖杯。



职责命令与潜能态度

在主菜单的“个人”项目中，能查看角色的潜能，调整角色的职责命令与态度。

◆职责命令：可藉由“职责命令”来设定我方角色战斗时的职责。职责命令分为“Offense（攻击）”、“Defense（防御）”、“Support（支援）”三种。职责命令可从队伍选单的“个人”中进行各角色的设定。此外，战斗中可按下方向键←/→，暂时变更全体队员的职责命令。

◆潜能（POTENTIALS）：各角色有着3到4项潜能。其中蓝色为负面效果的潜能，红色为正面效果的潜能。战斗中，满足特定条件后潜能便会发动，具体条件可通过各潜能的说明来查看。潜能不可更换，但随着剧情的发展潜能会发生一定的变化。

◆态度（MANIFEST）：通过给6个空格装上关键字词，角色在战斗中的作战方式会有所偏重，从而使得这些非主动操控的角色拥有更高的AI。关键字词的获得方式包括完成交流事件和完成作战任务。



兵科

无论是己方还是敌方，都有着兵科之分。兵科的不同不仅会使得角色的攻击方式与自身属性不同，还会影响到拉古耐特的装备以及咒术的使用。另外，战斗中的某些特定动作（比如拆地雷）只能由特定的兵科来完成。各角色自身的兵科固定，无法更换。

◆突击兵是一击破坏力非常强大的兵科，部队中的输出担当。当敌人聚集时发动攻击能够造成可观的伤害。该兵科擅长火属性咒术。

◆侦察兵是攻击次数较多的兵科。一击的威力不大，却能用连续攻击弥补缺点，击败敌人。该兵科擅长风属性咒术。

◆支援兵擅长使用咒术发动强力攻击。但是比较不耐打，战斗时必须多加注意。该兵科擅长水属性咒术。

◆装甲兵能用盾牌减轻来自正面的攻击。但是无法抵挡来自背后的攻击。该兵科擅长土属性咒术。

任务

在A•V部队总部的“部队总部”处可出击任务。选择大地图上的任务标示并确定后便可进行该任务。任务分为剧情任务、自由任务、战术任务三种类型。



◆剧情任务：完成该任务后会推动剧情，并使得之后的任务等级逐步提高。部分剧情任务也会改写地图上土地的支配势力。

◆自由任务：自由任务分为歼灭/击破/侦察/工作这4种类型，出现的任务时有不同。出击次数不限，可利用自由任务来强化部队与获得新咒术。

◆战术任务：若在同一个时间点进行几次自由任务，便有可能发展成大规模战斗。此种情况称为“战术任务”。战术任务的胜败结果有可能改写该土地的支配势力。若多次于自由任务中出击，进行战术任务时，便较容易扩张支配领域。相反地，若对自由任务置之不理，不进行出击，该地图便会轻易遭敌人夺去。一旦扩张日德兰的支配领域，便能将与帝国军的战斗导向有利情势。支配领域的扩展还会使摊贩引进新的材料或道具。

战果报告书

当任务完成后，便会根据角色在作战时的表现进行评价与奖励。

•评价：根据完成时间与敌人击破数来进行评价，且还会给出一个综合评价。评价的等级最高为S级。另外也会在这里显示出本次任务的追加报酬是否得到。

•经验值：各角色本场任务所获得的经验值。所有角色均可获得经验值，但进行作战的角色会多很多。

•战利品：这里会结算本次任务最后所获得的战利品。注意，在任务中获得的物品皆会作为“战利品”暂时持有。若部队于任务中全灭或强制撤退，战利品便会遭舍弃。但通过据点撤退可避免这种战利品舍弃的情况。



野营地

某些任务中会在野营地暂作休息。在野营地，可针对接下来的作战进行补充道具或变更队员装备等准备。从系统选单选择“中断作战”，便可暂时返回首都艾尔西诺亚。即使中断了作战，藉由从部队总部选择下一个任务，便能接续之前进行到野营地的状态开始。

咒歌

咒歌是只有奥菲莉亚能够使用的拉古耐特。不受咒构武器的属性位阶限制，可自由设定于战斗配置盘上。另外，咒歌分成“慈爱”和“畏惧”两种，两者都具备强大的效果，并且能使女武神的部分招式失效。

激烈战场

战斗基础

只要接近敌方部队，就会被敌方发现，进而对我方发动攻击。可使用○按键的“连击”以及△按键的“战斗配置盘”攻击敌人。要使用攻击与战斗配置盘必须将“行动量表”累积至全满。而行动量表会随着时间流逝增加，量表蓄满后会在画面中央出现“READY”的字样。□按键的“格挡”和×按键的“闪避/奔跑”不必消耗行动量表即能使用。

战斗配置盘

可从战斗配置盘中使用角色已装备的“咒术”、“辅助武器”以及队伍持有的“道具”。藉由消耗RP可使用咒术，种类包含强力攻击、恢复HP等各式各样效果。辅助武器虽不会消耗RP，但每支枪及手榴弹可使用的弹数皆有限制。道具与咒术、辅助武器不同，是从全体队员持有的道具当中选择之后使用。开启战斗配置盘时，时间将会暂停，且在使用咒术、辅助武器、道具期间，时间同样会暂停。



直接命令

只要使用“直接命令”，便能直接命令我方角色对指定目标采取指定行动。接受了直接命令的角色会在一段时间内采取指定行动。直接命令可从战斗配置盘中选择，并进行使用。另外，此举会消耗操作角色的行动量表。

配置

按下L1键，便能变更部队的“配置”。配置分为“FORCE（4人行动）”、“BUDDY（2人行动）”、“SOLO（1人行动）”这三种。FORCE行动时，我方角色将会围绕在操作角色周围，尽量对同一目标采取行动。BUDDY行动时，我方角色会2人一组，各自选定目标采取行动。SOLO时，我方角色会分散行动，各自对单独目标采取行动。根据状况选择适合的配置，让战斗处于有利情势吧。

濒死与死亡

角色的HP变为0时，即陷入“濒死”状态，无法行动。不只如此，若放置不管经过一段时间后，角色便会“死亡”。除了安姆雷斯等部分角色之外，角色一旦死亡，之后便无法在该场任务中再度使用。

只要接近陷入濒死状态的角色，按下R1按键，便能进行“救助”，回复一定量的HP。角色一旦陷入濒死状态，读秒结束后就会面临死亡。所以必须最优先对濒死角色进行援助。



沙包与可藏匿之墙

地图上存在一些可藏匿的地点。于沙包附近按下R1按键，便能进行“蹲踞”。蹲踞期间除了能减轻损伤，HP也会一点一点地逐渐回复。此外，若在往沙包移动之时按下R1按键，便能跨越沙包，持续推动摇杆也能直接跨越沙包。

另外，地图上还有按下R1按键便能“藏匿”的墙壁。藏匿中不只会回复HP，于此状态使用战斗配置盘攻击敌人，便能出其不意地让敌人措手不及。

高低落差与梯子

地图上有可跳下的高低落差与梯子，接近后按下R1按键，便能进行移动或攀爬。不过跳下高低落差处后就无法回头，请多加留意。



潜伏

在长得较高的草丛中按下R1按键便能进行“潜伏”。藉由潜伏便能在接近敌人前都不被察觉，若在潜伏中使用战斗配置盘攻击敌人，便能出其不意地让敌人措手不及。但若在已被敌人发觉的状况下进行潜伏，便无法发挥效果。画面上将会有“潜伏”的字样显示潜伏是否发挥效果。

此外，敌方也有可能潜伏于草丛中，要靠近敌人才有可能发觉。随便接近会遭受敌方出其不意的攻击。某些手榴弹可解除敌方的潜伏。事先使用手榴弹确保行进路线安全也是不错的选择。

据点

若遇到帝国军已设置的“据点”,可藉由歼灭周围敌人进行“占据”。

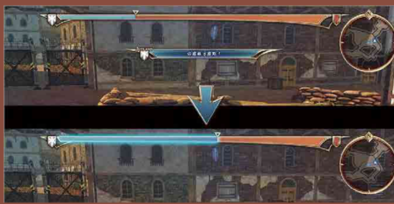
可于已占据的据点选择“撤退”，便有可能在不失去战利品的状况下返回。此外,占据据点之后，可趁机为辅助武器补充一定量的弹药。在攻略任务时善加利用吧。



战况

“战况”会在已出击的任务中，显示日德兰与罗斯哪方较占优势。目前的战况显示于画面上方的“战况量表”中，量表中的蓝色越长，即表示日德兰方越占优势。

藉由击破敌方领队及占据据点等行动，便能将战况导向优势。在占优势的状况下，会产生行动量表的增加速度变快，敌方较容易产生负面情绪等各式各样的受惠效果。另外还有较容易出现正面效果的潜能，不容易出现负面效果的潜能等效果。相反地，若处于劣势的状况之下，以上提到的效果都将加诸于敌方。尽量打倒敌人，不让我方陷入濒死状态，尽早打倒增援，让状况保持在有利的局面。

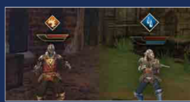


情绪

情绪是本作战斗中的关键，在经过特定行动后引发敌人的负面情绪，将会使得战斗容易很多。理解并学会在战斗中运用情绪，能使得战斗事半功倍。

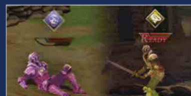
◆焦躁与惊愕

使用咒术或辅助武器，可于目标身上引发“惊愕”及“焦躁”这两种情绪。惊愕会使目标僵硬，增加受到的损伤。焦躁则是使目标能力暂时弱化。此外，即使不使用咒术或辅助武器，打倒敌方领队也会使其他队员陷入焦躁，视情况产生情绪。当我方身上出现焦躁、惊愕时，可采取在镇定下来前避免战斗的行动。



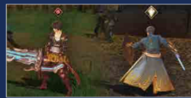
◆恐惧与混乱

藉由持续让目标陷入强烈焦躁及惊愕，便会使其产生“恐惧”、“混乱”等情绪。恐惧与混乱除了比焦躁及惊愕发挥出更强效果之外，还能对行动产生影响，有可能使目标无法攻击。



◆愤怒与决心

我方陷入濒死，或持续受到敌方攻击,便会引发“愤怒”与“决心”等情绪。愤怒虽可使攻击或行动量表上升，却会使防御降低。决心虽会使防御及格挡性能提升，却也会使我方易遭敌方瞄准。虽然情绪有利有弊，但却能藉由产生的效果导向有利的战局。愤怒与决心可藉由引发焦躁与惊愕来平复。发生于敌人身上时，请使用咒术等手段冷静应对吧。



物资箱

有时在地图上会发现帝国军带来的物资箱。在不被敌人发觉的状态下，靠近物资箱按下 R1 按键，便能获得其中的道具。



炸弹

配置于地图上的“炸弹”可藉由攻击引爆，给予周围的角色损伤。不过由于我方角色也有可能因此受伤，必须留意引爆时机。



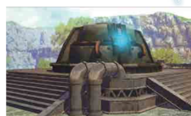
地雷

地图上有帝国军设置的“地雷”。若踩到地雷爆炸，周围的我方会受到损伤。但如果是支援兵，按下 R1 按键便能拆除地雷。另外，即使踩到地雷，只要不移动，脚没有离开，就不会爆炸。在这段时间内，可派支援兵进行拆除。还可以藉由枪机等方式破坏地雷。若是发现地雷，在接近前先行破坏，也是不错的做法。



炮台

炮台是可从远距离发现我方行踪，并发动炮击的强力兵器。炮台没办法从正面破坏，只能攻击背面的弱点加以摧毁。使用遮蔽物等顺利避开敌方视线，从背后接近炮台吧。



夜间

随着进行任务时时间的流逝，会慢慢进入夜间，此时敌方及我方的发现距离皆会缩短，出乎意料的遭遇战将会变多。必须小心留意，比白天更慎重地移动。

探照灯

在特定夜间地图上，会有探照灯进行运作，灯光将于地图上移动照射。若被探照灯照射到，除了被周围敌人发现之外，还有可能出现敌方增援。

咒机与部位

咒机为帝国的强力兵器，无论攻防皆优于一般士兵，与其正面冲突十分危险。咒机有些可以破坏的“部位”，藉由破坏部位便能使咒机倒地，或使其无法使用部分攻击。不光只是瞄准本体，为了使其弱化，先试着使用“锁定”来瞄准部位并破坏也是不错的做法。除了破坏部队让咒机倒地外，使其“触电”也可让之倒地。此外，对咒机使用雷系咒术，有可能会提升威力。不少大型的咒机，会有露在身外的蓝色拉古耐特，攻击这种弱点，能对其造成更大的伤害。



装甲敌兵

装甲兵装备着坚固的盾牌，在格挡期间，由正面攻击无法对其造成重大损伤。

不过，即使是格挡也无法抵御来自背后的攻击，因此请尽可能攻击其背后吧。另外，若于格挡中对其造成一定程度的损伤亦可破解格挡，另外在攻击后也有不进行格挡的破绽存在。

女武神

除了在剧情中会面对女武神外，在战术任务当中，若时间流逝进入夜间，女武神也有可能来袭。女武神在战斗中会使自己的属性产生变化，并依属性发动猛烈的攻击。通过女武神周围的咒术球来判断其目前的属性，并针对其弱点属性进行攻击。火属性时弱点为水属性，水属性时弱点为火属性，风属性时弱点为土属性，土属性时弱点为风属性。若能成功阻止女武神行动，其灵光便会消失，不仅能对她造成更多伤害，战况也会好转。



奖杯列表

杯种	名称	说明
白金	苍狼大授章	获得所有奖杯
铜杯	工坊纪念金牌	于汤玛森工坊首次制作出BDU
银杯	装具开发纪念章	于汤玛森工坊制作出30个BDU
铜杯	S&C纪念金牌	于萨班哲公司首次强化咒构武器
金杯	咒构开发纪念章	于萨班哲公司完成所有咒构武器的强化
银杯	兵器开发纪念章	于萨班哲公司开发了所有辅助武器
金杯	金花纪念奖杯	于商店的消费金额合计超过300,000KR
银杯	优秀战果勋功章	完成100次报告战果
金杯	苍石纪念金牌	获得位阶30的拉古耐特
铜杯	殊勋白银剑勋章	打倒1000个敌方人员
银杯	殊勋黄金剑勋章	打倒3000个敌方人员
铜杯	殊勋深红爪勋章	首次击破王牌
银杯	殊勋紫钳爪勋章	击破30名王牌
铜杯	殊勋镇压勋章	占据敌方据点50次
铜杯	殊勋工作室	破坏100个炸弹或地雷
铜杯	王国军进击勋章	于镇压战获得胜利
铜杯	王国军防卫勋章	于防卫战获得胜利
金杯	王国军历战勋章	于所有剧情任务达成战斗评价S
金杯	王国军英雄勋章	击退在战术任务中出现的女武神
银杯	王国军游击勋章	完成100次自由任务
铜杯	王国军狼牙勋章	朝莫尔达的帝国军前哨基地展开了奇袭作战
银杯	莫尔达夺回作战从军章	击破帝国军四将巴尔帝斯，成功夺回莫尔达
银杯	亚瓦路尼夺回作战从军章	击破帝国军四将古斯塔夫，成功夺回亚瓦路尼咒工业地带
银杯	韦利基耶辅夺回作战从军章	击破帝国军四将维克托，成功镇压韦利基耶辅运输据点
银杯	塞瓦斯特决战从军章	击破帝国军四将吉尔修，成功镇压塞瓦斯特要塞
金杯	圣女之歌勋章	击破了女武神
铜杯	友好纪念金章	首次发生交流事件
银杯	亲睦纪念金章	看过所有交流事件



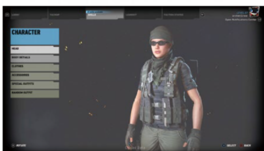


在离发售还有一个月多一点的时候，《幽灵行动 荒野》的BETA封测如期而至。作为"《幽灵行动》系列"最新作，本作把幽灵小队带到了一个更加广阔的战场，玩家需要依靠自己的力量收集装备以及结交盟友，并逐步将贩毒组织圣塔布兰卡瓦解。然而本作的实际玩法又是如何，游戏表现又是不是如宣传语中所说的那样呢？接下来就让我们来看一看吧。

文 三日月　美编 心の永恒

PS4	XOne
幽灵行动 荒野	Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	动作冒险　中文版
2017年3月7日　本地1人，在线2~4人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4、XOne：59.99美元	

人物创造



在游戏的一开始，系统会要求玩家创造一个角色，而这个角色将是玩家在本作所操作的惟一角色，他所替代的角色其实就是上一期前线狙击中所介绍的四人小队中的队长"游牧民"。除了性别以及外表外，其余的服装以及装饰都可以在游戏中随时切换。值得一提的是，这个角色也会在游戏的过场动画以及剧情中出现，随着性别的不同配音也会有着相应的变化，因此在实际游戏中玩家并不会产生丝毫的违和感。可惜的是，除了玩家操作的角色外，其余三个NPC队友是不能更换服装的，这算是一个不大不小的遗憾。

基本游戏推进方式

本作的推进方式有点类似于去年10月发售的游戏《黑手党Ⅲ》，玩家需要按照圣塔布兰卡的组织结构从最底层逐步杀上去。玩家通过完成不同的任务来解锁每个干部成员的情报，收集一定数量的情报后就能解锁最终任务并将其铲除。简单而言就是当玩家每来到一个干部所统治的区域时，系统会解锁数量不等的多个任务，玩家可以自由选择完成的顺序以及方法，当全部完成后就能解锁最后一个任务并最终解决BOSS。

本次的BETA封测对应的是本作的序章部分，玩家所操作的幽灵小队刚刚来到玻利维亚，第一个任务就是为不幸殉职的DEA（美国禁毒署）卧底探员Ricky Sandoval复仇，其复仇对象就是圣塔布兰卡里的拷问高手La Yuri和El Polito。流程长度并不长，只玩主线的话大概一个多小时就能完成BETA的剧情部分。



▲从架构图可以看出圣塔布兰卡这个组织还是相当庞大的。

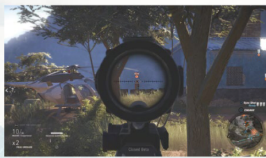
战斗部分


▲和系列之前幽灵小队各种高科技道具不同，无人机已经能算是本作中少有的稍微有点科技水平的道具了。

本作的战斗部分说复杂不复杂，说简单又不简单。首先本作是一款开放世界游戏，这就意味着除非任务强制要求（例如不被发现），要不然玩家基本上是可以想怎么玩就怎么玩。本作的战斗思路与其说是《幽灵小队》，倒不如说是《孤岛惊魂》。在正式进入敌人的地盘前，玩家需要利用望远镜以及无人机来标记敌人的位置，然后再根据任务要求以及自身玩法习惯制定战术，然后执行。虽然听着很高端，实际上笔者相信绝大部分玩家都是直接拿枪就杀进去了，毕竟比较省事。

这也是本作战斗部分的最大问题之一，本作虽然保留了一些《幽灵小队》的特色，通过调低玩家的耐打程度，减少复活次数（在不学会相应技能的情况下只能复活一次，下一次倒下直接游戏结束）来鼓励玩家更多地选择潜行。然而由于血槽设定的消失，"喘气回血大法"取而代之，加上本作的敌人数量并不多（至少在BETA所展示的战斗中），直接突突突实际上难度并不大，然而这就和"《幽灵小队》系列"的核心玩法相违背了。

另外最关键的一点时，本作的操作手感非常僵硬，虽然没有达到影响游戏体验的程度，但对于部分要求比较高的玩家来说，这就有点难以容忍了。另外本作掩体系统的判定有点奇怪，而且用掩体探身射击这一操作非常容易误操作。最后要说的一点就是本作的战术动作很少，近身击倒动作就两种，破门动作就只有用脚踢，更别说翻滚飞扑这种华丽又有点实战意义的动作了。


▲玩家可以通过设置自由切换主视角以及越肩视角两种瞄准模式。

资源与技能学习



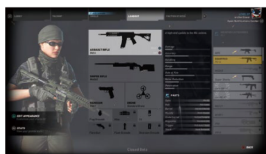
“等级”是本作新加入的系统之一，通过完成任务、击杀敌人、发现新区域等行动玩家可以获得经验值，获得一定的经验值后就能升级并获得技能点。通过花费技能点和资源，并达到相应的等级要求就能学习技能。本作的技能用途很大，除了提高玩家战斗力外，一些装备以及能力也是需要通过学习技能才能解锁，例如系列标志性的同步射击（Sync Shot）。

技能学习还需要资源，资源分为四大种，玩家需要通过在场景收集或者完成支线任务来获得，其中后者的资源获得量更多。支线任务的获得方法有两种，最常见的一种方式就是通过获取情报时选择解锁支线任务来获得（顺便一提，除了解锁支线任务外，额外技能点、增益效果、武器以及武器配件的位置也是通过收集情报来解锁）。支线任务大部分相当简单，类型从小型的室内攻坚战、袭击运输车队到偷飞机，看似不同的套路但实际玩起来感觉相似，还是育碧那熟悉的味道。但由于每个任务都不长的缘故，玩起来倒是比想象中还有点意思。

在众多技能中，最后的反叛军相关的技能比较特殊，这种技能不是通过花费技能点而是直接通过完成支线任务来解锁，且多是一些可以辅助玩家战斗或者探索的技能，例如呼叫交通工具、炮火攻击或者援军等等，每使用一次都会进入冷却时间，要等冷却时间结束后才能再次使用。

武器获得以及改装

从测试版来看，武器以及武器配件的获得方法有两种，一种是通过收集情报或者探索地图的指定位置，然后收集后解锁，另外一种就是完成任务，例如在测试版中击杀 La Yuri 和 El Polito 这对情侣后就能获得他们俩的“情侣版 AK47”。武器改装是本作的一大亮点之一，只要获得了相应配件，玩家可以针对配枪的不同部件进行改装，随着改装的不同，枪械的性能也会发生变化。



关于服务器以及AI

说到育碧的游戏，有一点是怎么也逃不掉的，那就是服务器。本作虽然提倡多人合作，但实际上并不需要玩家强制在线。这次的 BETA 测试版由于是封测的缘故，在进入游戏是需要网络连接，然而实际进入游戏后就不需要网络连接了，即便断网了也能继续游玩。对于网络不太好或者对多人部分不太感兴趣的玩家来说，这倒是个不错的消息。

就如前文所说的，这次只是个测试版本，因此现今的网络质量并不代表实际游戏发售后也能和测试版保持一致。但至少从测试版的情况看，多人合作的网络还是相当流畅的（笔者的游戏版本为 PS4 版）。不过比较遗憾的是，由于游戏难度以及系统上的问题，除非和好友一起游玩并配以麦克风实时通信，要不然和一群陌生人组队打战术那可是天方夜谭，而且大部分玩家实际上战斗力还不如 NPC，多人合作反而变相地提高了游戏难度。



在 AI 处理上，育碧这次采用了“偷懒”的方法。在单人游戏中，玩家基本只需要顾好自己就可以了。除非接到相应指令，要不然队友在玩家潜入时基本不会移动位置，说得好听点就是玩家不会因为 AI 犯傻而被敌人发现，说得难听点就是潜入基本就靠玩家一人搞定了。另外玩家在使用载具时也不需要等待 NPC 队友上车，开车直接跑就可以了，NPC 之后会“瞬移”到载具上。这设定虽然看起来有点傻，但也不失为一种减少 AI 妨碍玩家的有效方法。

敌人 AI 是本作的一大问题，集中体现在其战术素养基本为零，而且反应迟钝，笔者的理解就是毒贩们自己吸毒吸傻了，育碧想借此宣传一下毒品的危害之大（才不是）。很多时候敌人都和玩家面对面了，然后就是愣在原地不开枪。敌人之间也基本没什么合作，左右包抄攻击玩家掩体侧面这种基本的战术也是少有出现。

本作的优缺点（BETA版）

优点

1. 出色的画面，游戏塑造了一个栩栩如生的玻利维亚，尤其是远景塑造得相当出色，昼夜切换以及天气变化都让人印象深刻。

2. 一些游戏上的细节部分做得相当出色，其中体现在一些武器以及装备上。不同的枪械配合不同的配件会有着截然不同的杀伤力以及枪声，子弹的落点也比较真实，在远距离射击时玩家能感受到弹道有明显的下坠。

3. 幽灵小队那种“一枪消灭一个敌人，战斗绝不超过三分钟”的干净利落战法在本作中依然健在，实际玩起来有种别样的爽快感。

缺点



1. 同样是细节方面，就如上文所说的那样，敌人的 AI 很成问题。中立 NPC 的行动逻辑也是，玩家经常能看到路人连灯都不拿一个若无其事地走在漆黑一片的山路上，另外刮风下雨也改变不了玻利维亚人民的生活作风，不打伞也能照样在倾盆大雨之下谈笑风生。

2. 除了同步射击，队友在潜入阶段基本像个废物一样，在一旦下达指令进攻又强得不像话，这一点在载具战里表现得尤其明显，只要玩家下达了攻击指令，无论玩家开着的是军用吉普还是民用轿车，队友的强大攻击力都能使它瞬间变成移动机枪塔。

3. 驾驶手感比较强差人意，这一点不光体现在车辆等陆地载具，甚至连飞行载具的驾驶手感也不能让人满意。另外载具破坏效果基本不存在，例如射击车胎并不能让载具的移动发生任何变化。

4. 地图很大，但可供探索的要素不多，当然这也可能是因为 BETA 版把玩家的行动限制在游戏流程的初始区域有关。

5. 新手指引不佳，很多操作以及功能都缺乏指引，玩家刚开始接触本作时可能会遇到一些问题。

总体评价



▲在本作中还有一个玩家数据统计，除了各种游戏中的击杀数据外，在里面系统还会根据玩法给予玩家不同的称号。

对于一些轻度军宅来说，本作是一款相当不错的游戏。喜欢开放世界打枪游戏、重视画面且不太在乎细节部分的玩家也能轻易在本作中找到相应的乐趣。本作的画面相当漂亮，游戏的大体架构也令人满意，但本作的很多细节却缺乏琢磨，存在着很多让玩家啼笑皆非的设定。BUG 虽然数量不多，而且也不能影响实际游戏，但其触发频率实在太高因此难以忽略（大部分 BUG 都是因为队友的瞬移上车而导致的贴图错误）。总体而言，本作暂时看起来是一款在及格线之上，不乏亮点的开放世界动作冒险游戏，但却不是一款能让所有玩家，特别是对《幽灵行动》系列”情有独钟的玩家满意的游戏。

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

春节结束啦，随着大家恢复工作和学习，国内主机市场也开始正常营业。一个春节过下来，想必各位手里都攒了一些闲钱，对购机也有了一些新的需求。如果你就是这么想的，那就赶紧来看看本期市场风向标为你带来的最新国内市场动态吧！

价格行情——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1700元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1740元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：过了一年一度的春节旺季，PSV主机的价格开始回落，和年前相比，截稿前PSV-2000破解主机已经跌到1500元左右，搭配到16GB的记忆卡，目前的价格在1700元上下，价格跌了近100元。3.61系统的不可破解主机，年后的裸机价格在1230元左右，和破解主机依然有200多元的差价，玩家可以根据自己的需求来选购。另外现在也有很多玩家在问，既然新机这么贵，是不是选购二手机会更划算一些？对于二手主机，最重要的是看机器是否有被BAN，如果机器没被BAN，且成色在9成新左右的话，二手PSV要比新机的价格便宜近400元，这对于价值千元上下的PSV来说，节约的银子还是很可观的。

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1590元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：时隔三个月后，任天堂在近期为3DS更新了11.3系统，此次更新由于涉及到NATIVE FIRM的变更，所以目前包括GateWay 3DS、Reinand、以及低版本的Luma A9LH目前都无法支持，只有Luma 6.5以上才能更新，对于破解玩家来说，最新的11.3暂时不要随意更新，以免黑屏无法正常游戏。

年后的3DS市场和年前价格基本相同，32GB的A9LH破解套餐维持在1550元左右，价格没有太多波动。很多玩家也在询问，Switch既然有便携形态，是不是会代替3DS，成为任天堂未来的新掌机？对于这个问题，至少任



▲虽然有便携主机形态，但Switch的续航只有3小时，远不及3DS，作为掌机可能还让人无法接受。

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim新年珍藏套装（500GB，国行）	2299元
总计		2299元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：PS4 Slim在国内上市之后，很多玩家期待PS4 Pro的国行版能尽快上市，目前市场上PS4 Pro主要分为港版、日版、美版三种，其中港版的价格已经被炒到4350元，处于居高不下的状态，日版主机也在3900元上下，而发售许久的美版，大部分商家的报价在3450元左右。所以玩家



▲期待PS4 Pro国行主机？别着急，或许再等一两个月就会到来。

一直期待国行PS4 Pro上市能够终结黄牛炒货的局面。从现在的消息来说，添田武人曾经在年前表示，索尼的2017财年开始后，便会举办PlayStation中国新品发布，考虑到索尼的新财年会在每年的三月底开始，所以4月可能是国行PS4 Pro上市的时间，届时欧美商战后的补货也已经充足，日本本土的缺货情况也会缓解，同时索尼也有精力和国内合作4K视频直播，就如美版主机上的NETFLIX一样，想必这次索尼很有可能借助PS4 Pro之手，推广4K视频直播，把PS4真正打造成家庭娱乐中心。这点在PS4 Pro已经上市的地区都表现得非常明显，即便是港版主机，NETFLIX提供的直播都会配有港版简体字幕，甚至有些节目会提供国语配



▲二手PSV的价格合适，也是春节后购机的一大选择。

可能玩家会有疑问，既然是破解主机，为什么还要强调 BAN 机的问题。这主要是考虑到主机的流通价值，未来如果要出手主机的话，非 BAN 机的价值更高，流通性也更强。当然破解的主机本身不建议登陆 PSN，玩家如果购买主机用来破解，可以不多考虑这方面的问题。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版、3.61系统，不含记忆卡）	1200元
PSV-2000主机（港版、8GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1600元
PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1750元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

天堂目前的社长君岛达己表示 Switch 不会代替 3DS，比如今年秋季发售的《火焰之纹章 无双》会包括 Switch 以及 3DS 双版本，两者并不存在替代的关系，Switch 更多还是接替 Wii U 的存在。当然作为一款上市已经超过 6 年的主机，3DS 的后续主机也很可能在开发之中，所以即便 Switch 目前不会替代 3DS，但在 1 ~ 3 年内，任天堂的后续掌机还是非常有可能出现的，对于想要一步到位直接买新主机的玩家，还是考虑一下现在的 3DS，早买早享受吧。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，原生11.0，不可破解）	1080元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡）	1630元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	300元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

音，可见索尼对 PS4 Pro 娱乐化的重视，所以一直期待国行 PS4 Pro 的人不妨再等待 1 ~ 2 个月的时间。至于现在热销的 PS4 Slim，从线下商店购买，国行和港版 500G 主机的报价都在 2080 元左右，比之前稍有降低，港版 1TB 主机的价格在 2300 元，基本上没有变化。不过由于过年的余温，PS4 游戏的价格依旧坚挺　，比年前还要高上 50 ~ 100 元，觉得游戏价格贵的玩家可以考虑暂时选购二手游戏，未来再流通时，相对折损会比较少。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 Slim（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim（1TGB，国行）	2399元
PS4 Slim（500GB，港版）	2080元
PS4 Slim（1TGB，港版）	2300元
PS4 Pro（1TGB，美版）	3500元
PS VR（国行，标准版）	3850元
PS VR（国行，同捆摄像头）	4200元
PS VR（国行，同捆摄像头+体感手柄）	4600元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

Xbox One 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2399元
	总计	2399元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：年后 Xbox One S 市场还是以美版和国行为主，当然由于之前 Xbox One 国行主机的销售情况并不理想，所以 S 版主机目前只能在各大电商上选购。线下商家的美版主机，白色 500GB 主机，搭配《战争机器》和《刺客信条 大革命》两款游戏，价格在 2200 元左右，对比国行要更超值一些。当然所谓搭配游戏，也都是微软赠送的而已。而 1TB 的美版主机，搭配《战争机器 4》的售价在 2820 元，要比国行略贵，不过考虑到送的是微软的看家大作，也算得上是超值了。另外最近很多玩家，说看到有 S 版主机只卖到 1000 多元，就购买了，可实际上并非 Xbox One S，而是久远的 X360 Slim，这确实是很多商家故意打的擦边球，尤其在网络上居多，对主机不了解的话，很容易一不小心中套，所以这里我们也提醒玩家，如果在某宝选购主机的话，一定要注意别选错版本，错买了 X360 Slim 可就上了商家的当了。



▲最近有玩家错把X360 Slim当作Xbox One S下了单，提醒玩家在网购时要注意主机的版本及价格，千万别因为贪便宜而买错了机型。

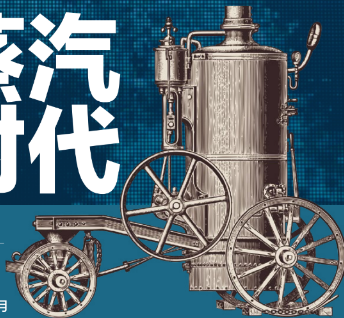
微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2399元
Xbox One S（国行，1TB，白色，无Kinect）	2699元
Xbox One S（美版，500GB，白色，无Kinect）	2220元
Xbox One S（美版，1TB，白色，无Kinect）	2820元
Xbox One S（美版，500GB，白色，含Kinect）	3400元
Xbox One S（美版，1TB，白色，含Kinect）	4000元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元

市场报价信息更新截至 2017 年 2 月 8 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

STEAM AGE

蒸汽时代





游技术 NOW PLAYING 蒸汽时代

栏目主持
稀饭&三日月

靠着全新的游戏形式，《生化危机 7》又为系列玩家们带来了一次新的游戏体验，也引发了大量关于游戏形式的讨论。所以在本期 Steam 专栏，我们也正好趁着这股东风，给大家推荐几款 Steam 平台上能够玩到的恐怖佳作，它们不一定非常恐怖，又或是如 VR 版的《生化 7》那样具备冲击力，但的确在这个领域当中创造出了属于自己的一套风格，值得大家去尝试尝试。



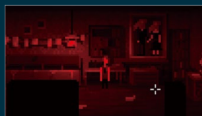
最后一扇门
The Last Door

○ 十九世纪维多利亚时期
○ The Game Kitchen
○ 复古像素风

—— 通往帷幕的最后一扇门。

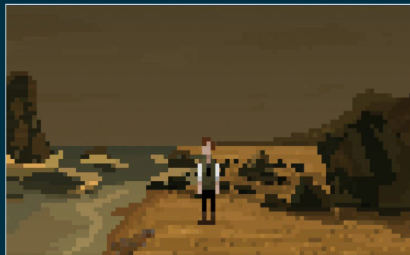
游戏简介

喜欢恐怖题材的玩家不难发现，造就一款出色恐怖游戏的往往不是什么精美的画面，甚至也不是引人入胜的剧情，而是出色的音效以及这种音效所营造出的氛围。由来自西班牙的制作团队 The Game Kitchen 制作的《最后一扇门》就是这样一款音效极其出色，而且能给玩家留下深刻印象的佳作。本作的画面和玩法都相当复古，玩家将在像素风的画面下，操作着主角在场景中探索、寻找道具并解开一个个谜题。担任本作音乐的 Carlos Viola 在独立游戏以及电影界小有名气，尤其擅长使用各种西方古典乐乐器。在他乐曲的衬托下，玩家被音乐带到一段悬念迭生、不安中又略显悲伤的恐怖之旅中。

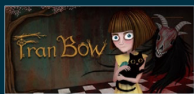


本作故事发生在十九世纪维多利亚时期的英国，讲述了大学教授德威特收到多年不见的老朋友来信，然后应邀来到朋友住处后所发生的故事。值得一提的是，和现在大部分在游戏一开始就把玩家拉到恐怖中的同题材游戏不同，本作的故事展开相对较慢，玩家将逐步深入到故事当中。自带朦胧特效的像素风画面也渲染出了一种未知的氛围。

本作的剧情受到了霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特以及埃德加·爱伦·坡作品的影响，而且在虚拟的游戏故事中加入了众多那个时代所发生过的真实事件，使得本作的故事显得更加真实可信。除了故事风格外，玩家能在游戏中找到众多致敬这两位作者作品的剧情以及细节，例如玩家在游戏中能发现前者于 1923 年出版的杂志《Weird Tales》（明明与故事发生时间对不上），也会遇到会说“Nevermore”的乌鸦（出自后者的著名短诗《乌鸦》）。本作的完整版已于去年推出，包含两季共八章的内容。







弗兰的悲惨之旅

Fran Bow

○黑暗童话 ○里世界 ○致郁

—— 面对真相和恐惧，我宁愿选择幸福。

游戏简介

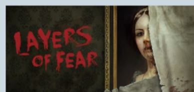
和《最后一扇门》类似，本作同样是一款通过鼠标点击操作主角调查场景，获得道具后解开谜题的"点点点"游戏。本作的亮点在于其可爱又诡异的角色画风，以及那"说变就变"的游戏氛围。本作的剧情以及解谜的中心是"嗑药"，在剧情中主角弗兰携带着一种能稳定其精神状况的药物，而在游戏中玩家则需要通过服用药物来切换"表里世界"，从而到达不同的场景来进行解谜。这种和"《寂静岭》系列"设定一脉相承的系统贯穿了游戏的整个流程，前一秒钟还是现实世界，下一秒就变成童话世界，再下一秒玩家可能就来到一个满是肉块的地狱。





本作的故事采用了黑暗童话的风格，虽然是全英文但并不会给英文能力不好的玩家带来任何剧情理解上的困难，然而这不代表剧情简单易懂，相反本作的剧情相当隐晦，大部分剧情都需要玩家通过场景、角色动作、道具说明等细节来进行"脑补"。比起氛围的营造，这款游戏更倾向于用突变的画风来"吓玩家一跳"。因此与其说本作是一款恐怖游戏，但不如说是一款略带血腥猎奇，却又不乏温馨感动的"致郁"游戏。





层层恐惧

Layers of Fear

○优秀画面 ○主视角 ○艺术风

—— 从内心深处层层剥开的恐惧。

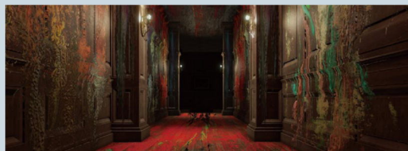
游戏简介

出色的恐怖游戏有很多，但对于大部分恐怖游戏爱好者来说，这些游戏往往都有一个"缺点"，那就是很难再吓到那些早已"身经百战"的玩家了。无论是猎奇血腥的画面、诡异悬疑的氛围、狂气难缠的敌人都已经很难让玩家"心跳不已"。然而还是有那么一种方式是保证能让玩家"吓一跳"的，那就是"突然蹦出来的东西"(英文称之为"jump scare")。就好比在最近推出的《生化危机 7》，你可能已经习惯了杰克大叔拿着斧头铁铲穷追不舍的追杀，能够若无其事地拿着一把没有子弹的手枪跟他周旋，然而当他突然在你面前"破墙而出"时，你难免还是会被吓一跳。因此你可以说这种桥段相当老套，然而它永远有效。



本作就是这样一款将"jump scare"玩到极致的游戏。玩家将扮演一名失落的画家为完成他的"著作"而在自己家里展开探索，并逐步揭开他与他家人那悲伤的过去。在这款游戏中没有追杀你的怪物疯子，甚至连杀死角色的机关也没有几个。玩家需要做的事情就是开门进入房间，然后找道具开下一扇门。游戏流程听似枯燥，但在这个过程中却有着层出不穷的吓人桥段在等待着玩家，从最普通的视觉冲击到永远有效的"jump scare"均有登场。它就好比是恐怖游戏中的爆米花片，你玩了之后并不会有太大的惊喜，然而当别人问你："这游戏恐怖吗？"你会回答："恐怖。"









——减法思维下做出的恐怖精品。

玩具熊的五夜后宫

Five Nights at Freddy's

○挑战性十足的第六夜和第七夜关卡
○动物人偶造型恐怖感极强
○剧情隐晦而富有悬念



游戏简介

虽然标题采用了最流行的译名，但其实只是方便大家搜索查找，个人建议大家还是把本作的名字记为《佛莱迪的五夜惊魂》，因为这才是正确的译名，而目前流行的译名简直不知所云。这是一款颇为传奇的作品，值得一提的事情有不少，例如它的诞生并非是制作人Scott Cawthon原始的创意，他本来想要打造的是一款有着可爱动物角色的游戏，结果或许是审美和一般人有所差异，又或是单纯天赋异禀，他创造出来的可爱动物角色却被玩家们评价为“有种莫名的恐怖”。一开始，Scott大受打击，但却最终走出了这种低潮，还受此启发，干脆创造出了一些造型非常诡异的动物角色，并结合恐怖这一主题，创造出了风行一时的恐怖游戏《佛莱迪的五夜惊魂》。

这款作品在游戏层面上相对较为简单，玩家需要通过控制灯光和观察摄像头来确定自己会在哪个时候受到游戏中那些恐怖动物玩偶的袭击，并且在何时关闭安全门来阻挡它们。正如游戏标题所说，玩家需要撑过5个夜晚，而游戏的难度会随着时间推移而增加，出现的动物人偶也会增多，玩家扮演的角色甚至还会经历幻觉，所以游戏的后期其实颇为考验玩家的操作和观察能力。

但要说《佛莱迪的五夜惊魂》最引人入胜的地方，却反而是其看似最不突出的地方，那就是剧情。玩家扮演的保安Mike Schmidt被雇为佛莱迪餐厅的夜间保安，却在上班时收到前任警卫的留言，警告他餐厅里会有四个动物人偶试图袭击他，所以他必须留在保安室，还要尽量在合适的时机使用安全门保护自己。然而这个故事梗概只是表象，内里蕴含着大量的秘密线索，例如这个前任保安似乎最后因为受到四个人偶袭击而死，而餐厅之前还出现了儿童失踪事件，又和保安有着关联等等，游戏本身的形式限制了故事的叙述，但这种做减法式的开发思维却为本作留下了更大的悬念和探索空间，也因此吸引了一批忠实的玩家。

除了创意独特，《佛莱迪的五夜惊魂》推出续作的速度也曾一时传为话题，首作发售于2014年8月，随后在同年11月就推出了续作，之后系列第三作在2015年3月推出，到了那一年的7月则推出了第四作，可谓是效率惊人，甚至因此被《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》收录为“一年之内发售续作最多的游戏”。

之后在2016年本作还推出了包含大部分角色的RPG《佛莱迪的五夜世界》，以及开启新故事系列的《佛莱迪的五夜惊魂 姊妹店》，继续展现着充沛的生命力。而且这个系列的多部作品已经登上了移动端平台，不习惯在电脑荧幕上感受这种恐怖的玩家们，也可以试试直接拿个手机把自己关在小黑屋里，体会一下和主角一样的处境，游戏效果绝对上佳。







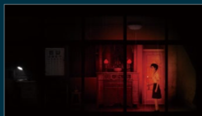
-- 本土风味十足的国产恐怖佳作。

返校

○对道教文化和东南亚怪谈题材的精妙运用
○中式恐怖风格
○时代感十足的背景

游戏简介

比起其他恐怖游戏中描述的异国他乡，《返校》故事所发生的地点对我们来说份外熟悉，那就是祖国的宝岛台湾。这是一款完全由台湾同胞开发者们制作的游戏，里面融合了不少我们所熟悉的亚洲文化以及道教元素，令人感到份外亲切。但是遗憾的是，游戏本身所讲述的故事所对应的年代可能却不为我们大多数人所熟悉，因为其映射的是台湾省在1960年期间的戒严时代——也就是其历史上的白色恐怖时期所发生的种种惨剧。虽然政治并非是这款恐怖游戏的核心，但在对时代背景了解的缺失下，玩家们可能很难对游戏当中出现的许多情节感到共鸣。





幸好，就算是在纯粹的游戏层面上来说，《返校》也有着其独特的韵味，看似2D的游戏画面和第三人称的游戏形式并不能给人以视觉冲击，但实际上在恐怖氛围塑造和音乐音效运用上有着非常不错的功力，许多惊悚场面的安排也独具匠心，作为强大敌人出现的鬼差更是压迫感十足。

而最为重要的是，这款作品身上承载的不仅仅是娱乐精神，还有开发者们作为艺术家的追求和作为社会成员对过往历史透露出的反思。在同是台湾同胞创造的“《仙剑》系列”一次次突破品质下限的今天，这款恐怖游戏的诞生，显得尤为可贵。





-- 充满了奇异风格的独立之作

锈色湖酒店
Rusty Lake Hotel

○庞大而意味深远的背景设定
○过目难忘的独特美术风格
○丰富有趣而独特的谜题

游戏简介

在一众我们介绍的恐怖游戏中，最后一个登场的《锈色湖酒店》以及其背后的“《锈色湖》系列”作品应该是最不接近恐怖这个概念的，因为本质上这些游戏并不是想要仅仅让玩家感到恐惧，而是试图塑造出一种令人着迷的独特氛围。个性十足的艺术风格和精致有趣的谜题设计让这个系列变得极为迷人，而开发者们甚至把制作组的名称也定成了Rusty Lake，以强调他们试图创造一个“锈色湖”世界观的决心，游戏则只是他们用于展现这个世界的途径和手段。

目前“《锈色湖》系列”已经推出了多款作品，名为《密室逃生》(Cube Escape)的系列作品都是密室解谜类作品，均为Flash游戏。而在用接近9款作品奠定了其坚实基础后，他们也推出了能够登上Steam平台的大型游戏，第一款就是《锈色湖酒店》，玩家除了需要专注于解开谜题，还得为拜访酒店的宾客安排合适的晚餐，而这种晚餐考验有足足5场，同时游戏当中的谜题数量和故事规模也远远超过了之前的Flash游戏。

在《锈色湖酒店》受到了极大的肯定之后，系列也在之后推出了《锈色湖 根源》，叙事规模和野心进一步扩大，甚至被玩家称赞为怪诞版的《百年孤独》，可见其品质之高。就个人观感来说，这更像是蒂姆·波顿改行去制作游戏后会做出来的作品，充满了病态和神秘却又引人入胜的特点简直可以说是和《剪刀手爱德华》还有《圣诞惊魂夜》等作品异曲同工。

如果玩家们对“《密室逃生》系列”感兴趣，可以直接搜索“Rusty Lake”在开发组的官网试玩，而《锈色湖酒店》和《锈色湖 根源》均已在Steam平台发售，想了解更多详情请扫下面的二维码。











得战斗的最高评价。

支线任务则和本篇的自由模式相同，随着主线剧情和支线剧情的推进会依次解锁，按下 R1 键可以看到当前解锁的支线任务。

关于地图



随着时间的推移，木叶村也进入到高科技的时代，不但剧情中出现了一些科技忍具，场景中也经常能看到一些电子器械。



▲新的存档点

关于虚拟实境设施



当剧情发生到一定时，会在木叶广场接到鹿丸的支线任务，与其对话进入虚拟实境设施完成所有的挑战战斗。其实就是将系列惯有的生存战斗整合进了支线任务中，非常枯燥无聊。在下文的支线任务中会简要说一些战斗心得，以更快地完成该支线任务。

新增人物



旋涡幕留人

◆默认

忍术：螺旋丸

奥义：幕留人打击

◆科学忍具

忍术：幕留人冲刺　　奥义：旋风突袭

◆ROAD TO BORUTO

忍术：螺旋丸　　奥义：旋涡幕留人风暴

中规中矩的角色，没有太过好用的招式，命中率和攻击距离都非常近，且都没有必中或者自带防御等判定。仅有科学忍具服装下的远距离追尾投掷奥义对 AI 有显著效果。对战情况还是多多利用替身术和查克拉冲刺取消硬直进行连段吧。

宇智波纱罗妲



◆默认

忍术：雷闪

奥义：宇智波手里剑阵·春雷

◆中忍考试

忍术：迅雷穿

奥义：夕立天崩

雷闪的速度距离都非常不错，可惜没有追尾特性。迅雷穿和普通的雷切千鸟相同，有必中的强制判定，效果不错。奥义中春雷作为远距离，然而飞行速度太过缓慢且硬直很大，夕立天崩出手速度很快，但是命中判定太过玄学，经常从敌方头顶飞过不能命中。

巳月



◆默认

忍术：风波

奥义：荒大蛇

能不用就尽量不派上场的三线角色，明明在原作漫画中设定非常强劲，游戏中却毫无还手之力。不过风波这个忍术默认 EX 加成三段推波对付 AI 时实在是有够无情的。

旋涡鸣人



◆ROAD TO BORUTO

忍术：螺旋丸·闪

奥义：真·尾兽螺旋手里剑

和九尾模式的旋涡鸣人没有太多区别，只是一些招式上动作改变而已，判定连段方式都与以往相同。

宇智波佐助

◆ROAD TO BORUTO

忍术：天手力·千鸟

奥义：地爆天星·天堕



佐助在幕留人传中再一次的被加强。起手动作与忍术奥义都有极大的提升。忍术天手力投掷的多段手里剑只要命中一次就判定有效，距离远又带追尾特性。奥义释放时会有须佐进行保护，确保奥义不会被打断，同时还是远距离奥义，无论是虐待AI，还是与人对战，在敌方冲过来的瞬间只要放出奥义，对手可能连使用替身木的时间都来不及。

主线流程

异空间的激烈冲突

◆撕裂异空间的斩击vs？？？

对战条件：无

开篇登场的角色相信看过最新剧场版的粉丝们都不会陌生，这是在剧场版后传《幕留人传》中登场的大筒木后裔。作为DLC的第一场战斗，难度很低，无论是攻击还是忍术都非常笨重，对于高速战斗风格的佐助来说没有太大难度。QTE部分为○键、顺时针左摇杆、方向键↓。



新时代的木叶

◆幼芽的才智vs木叶丸

对战条件：对手的攻击力提升（+10%）

在无法使用奥义的状态下对战

木叶丸相对于本传中没有太多变化，不过为了配合《幕留人传》的剧情，木叶丸将使用科学忍具"螺旋丸"攻击幕留人。当木叶丸的生命下降到50%时，会出现特写镜头展示科学忍具，在螺旋丸蓄力状态下玩家无法攻击到木叶丸，躲避后继续追加攻击即可。S评价只需要保证生命值90%以上即可。AI难度不大，有威胁的招式只有手里剑之术与螺旋丸，躲闪都非常容易。



幕留人和佐助

◆拜师的请求vs宇智波佐助

对战条件：对手的攻击力提升（+20%）

在无法使用奥义的状态下对战

大概是为了照顾还是菜鸟的幕留人，本战中双方都无法使用奥义，并且AI设置的难度也不高，很少使用瞬身术进行躲避，通过查克拉冲刺取消硬直的无限连段可以轻松带走佐助。



纱罗妲的修行

◆父亲的教导vs宇智波佐助

对战条件：对手的攻击力提升（+20%）

相对上一场战斗，佐助的AI有着明显的提升，瞬身术与忍术的使用概率都大大提高。毕竟是自己的女儿，佐助在该场战斗中并不会使用奥义，所以整体难度还是简单了不少。倒是纱罗妲的奥义演出看上去可不是一般的疼啊（心疼人父）。



动摇的幕留人

◆幕留人和愚行vs宇智波佐助

对战条件：对手的攻击力提升（+30%）

幕留人再次同佐助对战，这次将开放所有的战斗系统，获得了科学忍具的幕留人可以借助忍具来释放奥义。AI不善于躲避这类具有远距离和追尾特性的奥义。使得整场战斗没有太大的难度。

中忍考试第一场考试

◆中忍考试笔试

笔试需要答对全部共计10道问题才可过关，每道问题都有4个选项。对于火影粉丝们来说这些问题十分简单，实在没有把握的话在考试之前同街上的NPC对话可以获得相关的考试提示，并且这些提示在考试中可以再次回顾。需要注意的是笔试有时间限制，不过按下HOME键回到主菜单即可暂停游戏，通过网络查询或者参照下表回答问题。

问题	答案
六道仙人对人们提倡的教义被称为什么宗？	忍宗
木叶忍者村有初代火影同谁共同创立？	宇智波斑
五大忍者村分别是木叶、沙、云、雾、剩下一个是？	岩
自来也、纲手、大蛇丸三人的称号是？	木叶三忍
第三次忍界大战少年兵参加的忍者是谁？	旗木卡卡西
音忍村和沙之忍者联手推翻木叶的计划本称为？	毁灭木叶
在铁之国举办的会谈名称叫？	五影会谈
"晓"觊觎什么才发动战争？	尾兽
现任火影是第几代？	第七代
对忍者而言最重要的东西是？	团队合作和毅力

中忍考试第二场考试

◆中忍考试抢旗

在300秒的时间内收集到200根旗帜即可过关，旗帜分散在木叶村的各个地方。抢旗过程中天天会给予玩家提示，去收集金色的旗帜，相当于30根普通旗帜，一定时间内不收集到的话就会消失。



并且队友纱罗妲和巳月也会分散开寻找旗帜，伙伴获得的也会合计到总数中。另外触碰地图上的通讯图示可以和伙伴进行交流以获得更多的旗帜。

当碰到地图上的蓝色卷轴时，幕留人的移动速度会在短时间内得到提升，但是不小心撞到障碍物的话，会使得脚步踉跄而停下来。

中忍考试第三场考试

◆第一战・对上缓vs缓

对战条件：对手的攻击力提升（+40%）

对手是来自云隐村的下忍缓，由于是下忍所以并不会使用奥义。会使用巨大的泡泡攻击玩家，虽然移动缓慢，但是体型巨大且追踪性比较强，而且无法使用手里剑抵消。不过对于可以使用远距离奥义的幕留人来说，直接奥义糊脸即可。



大筒木・进攻

◆继续第三次测验vs鹿代

对战条件：对手的攻击力提升（+40%）

鹿代的AI较高，但是太高的AI对于不太好用人物反而成了负加成。玩家连段中鹿代会疯狂的使用替身术躲避攻击却又无法对玩家进行追击。在替身木使用完后只能被幕留人忍具的帮助下花式吊打。

◆桃式现身vs桃式

对战条件：对手的攻击力提升（+40%）

在无法使用联手奥义的状态下对战

序幕中与佐助对战的大筒木后裔登场。虽说对战条件敌方的攻击力有所提升，但是实际伤害却非常低，并且对方也无法使用奥义。大个子大筒木金式还是一如既往的笨重，桃式就要棘手许多。需要注意桃式在使用忍术时为无敌状态，不要贸然上前进攻。金式的辅助进攻大太刀横扫多段追尾攻击也非常麻烦。推荐使用佐助的远距离奥义，快速解决战斗。



在异空间飞舞的忍者们

◆决战时刻vs桃式

对战条件：对手的攻击力提升（+50%）

对手的查克拉回复速度提升（+100%）

整体没有太多变化，没有了金式的援助反而简单了许多。依然不停使用奥义即可轻松过关。



◆挑战双雄vs猿岩



大型战斗，控制须佐化的九尾对战猿猴状的岩石巨人。相对于本篇中华丽复杂的巨型BOSS战，该战就显得小气了许多，仅有前作中尾兽对尾兽的规模。猿岩的所有招式都可以使用防御挡下，并且所有招式都非常缓慢，使用△○忍术投掷草薙剑可以打断大多数进攻，例如三连扑，投掷岩石。当猿岩减去第一条血后会触发残影QTE，没有星星评价，只需要根据残影躲避火凤凰攻击即可。当猿岩变红进入第二阶段时，近战攻击第三下会将玩家吹飞，无法使用近战攻击，直接忍术投掷草薙剑即可，近身反而会被猿岩打中。

在异空间飞舞的忍者们

◆幕留人的战斗vs觉醒桃式

桃式与金式合二为一后的最终BOSS战。在普通状态下，与桃式的对应方法类似。时不时会使出两个特殊招式。当桃式身边浮现数把武器时，围着场地绕圈圈躲掉所有的下落武器；当桃式怒吼时向左右两侧按下R2键翻滚躲掉光线攻击。当桃式失去第一条血后会触发残影QTE进攻，向任意两侧躲闪后按下△○进行忍术攻击。



当失去第二条血厚桃式动作会加快，所有的冲刺都会变成蓄力冲刺，蓄查克拉会变得非常困难。当进入第二次残影QTE后，不能随意闪避，要根据火焰飞过来的方向判断向哪个方向躲避，并且需要躲避两次，方可使用△○忍术反击。

最后半条血即会触发剧情，依次完成QTE方向键↑、○连打、方向键←、顺时针旋转左摇杆即可。

支线流程

幕留人十条

◆委托人：木叶丸



完成"忍法十条"的全部项目。

同本传中的“忍法五十条”类似，不过这次需要全部完成。内容包括10次突发事件（绿色感叹号）和10次帮助他人（绿色卷轴）。其中10次帮助他人事件是固定出现在地图上，并且难度很低，大多都是些跑腿的任务。比较麻烦的是10次突发事件，推荐接取该支线任务后遇到突发事件就立马完成，不然最后来补就比较困难了，只能不停地在火影散步看几率触发事件。

在前九条忍法达成后，前往木叶丸处与之战斗并胜利便可以完成该支线任务。

木叶女性聚会·真传

◆委托人：甘栗甘店员



对战条件 ：对手的支援量表回复速度提升（+30%）

在无法使用奥义的状态下对战

调查后出发，幼时第七班对战猪鹿蝶三人组，胜利即可。

忍者的轨迹 继承者

◆委托人：鹿丸



同木叶广场的鹿丸对话进入虚拟实境设施，完成所有的项目挑战。一共有D、C、B、A、S五个阶级共计43场战斗，每一场战斗的对战条件都有所不同。比赛为一回合小队战，默认队长为幕留人，玩家可以自定义两名援助队友。43场战斗非常消耗时间，推荐玩家进入选人界面后直接连按○选择幕留人传服装的鸣人和佐助，携带道具军粮丸。开场后切换至佐助，使用军粮丸，三个奥义便可以解决战斗。

其中C、A、S完成10场战斗后会出现额外战斗，S级的额外战斗为4条生命值的鸣人BOSS战，每条生命值分别对应火影服装鸣人，疾风传鸣人，少年鸣人，火影服装鸣人。每条生命值都会锁血，然后触发服装切换，其中还夹杂一些简单的QTE。虽说有星星评价，但是支线任务对评价没有要求，故QTE不用完美完成。

考试会场重建之路

◆委托人：小李



对战条件 ：无

接到任务后来到火影宅邸楼顶与卡卡西和凯交谈触发战斗，鸣人VS凯。

被牵扯进来再度考试

◆委托人：志乃



同之前中忍考试的笔试相同，不过这次的问题难度加大了许多，哪怕是火影粉丝们，也很难保证一次就全部答对哦。

问题	答案
大筒木辉夜从【什么东西】身上获得强大的力量？	神树的果实
第二代土影和第二代水影战斗的【结果】究竟是？	同归于尽死亡
第二代火影是被【谁】杀害？	金角部队
第三次忍界大战破坏神无昆桥具有【什么意义】？	切断敌方的资源机能
毁灭木叶行动，干下如此犯行的【真正凶手】是谁？	大蛇丸
蛞蝓【栖息的地方】是哪里？	湿骨林
雨忍者村内战由某人划下据点，这【人】究竟是谁？	培因
十尾在复活前处于【什么外壳】里面？	外道魔像
大筒木辉夜复活这是因为【谁】在背地里策划的关系？	黑绝
第四次忍界大战结束前持续治理村子的人是谁？	第五代风影

再度抢旗

◆委托人：天天



这也是之前中忍考试的项目，不过这次需要300秒内找到300面旗帜，难度要比之前高上不少。白色旗帜在场景中无法刷新，故需要尽量避免走回头路，金色旗帜也成为了完成任务的关键。在前往金色旗帜的路途上尽量避免回头，宁愿绕远路也要走不同的道路并捡取途中的旗帜，不然很容易碰到时间不够场景中却没有旗帜可以收集的窘境。

宇智波夫妇

◆委托人：小樱



对战条件 ：对手的攻击力提升（+75%）

瓦解对手防御的威力提升

在支线列表出现该任务后，前往大地图到达木叶之森，会自动触发纱罗妲的剧情，完成纱罗妲VS小樱的战斗即可。

重建调查的激战

◆委托人：小李



对战条件 ：无

当该任务出现任务列表后，在街上移动时会出现一名忍者通知幕留人中忍考试会场建设完毕。从大地图来到中忍考试会场完成两场战斗即可。两场战斗也是之前主线剧情的两场VS缓和VS鹿代的战斗，只不过将科学忍具服装的幕留人换成ROAD TO BORUTO服装幕留人而已，毫无诚意的一个支线任务。

风影温柔的双眼

◆委托人：鹿代



对战条件 ：无

在木叶广场战斗我爱罗后会自动触发该任务。完成我爱罗VS勘九郎的战斗即可。

向日葵的跑腿

◆委托人：雏田



回到家中会触发该支线任务，玩家可以顺着地图上的指引一路寻找向日葵的去向，然后来到木叶墓地找到向日葵并触发剧情，完成宁次VS鸣人的战斗即可。官方终于想起了远在天国的宁次（泪目），在游戏中安排了一场简短的剧情。

追加奖杯/成就

DLC添加了三个奖杯，参照上文先将主线任务全部达成S，再完成所有的支线任务即可。虽说流程不长，但是43场战斗还是挺煎熬的。

杯种	名称	取得条件
银杯	幕留人传 专家	将“幕留人传”的主线事件全数完成
银杯	幕留人传 大师	将“幕留人传”的支线事件全数完成
金杯	幕留人传 ALLS	以S评价将“幕留人传”主要事件的对战全数完成

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：初心者

原文：柳田理科雄（日）
编译：三栖人一极品废车

最近有朋友玩《火影忍者疾风传终极风暴 4 慕留人传》的时候提出了一个疑问："火影忍者中鸣人用影分身之术造出一个分身，需要消耗多少能量和时间呢？请以我最喜欢的牛肉饭为例来说明吧！"这时候，空想科学的栏目就可以派上用场了，闲话少说，下面请看分析。

漩涡鸣人用影分身之术造出一个分身要吃掉几碗牛肉饭？



在每个月不想上班的那二十几天里，相信每个人都会有过这样的想法：要是能多几个自己的分身那该多好，一个看番一个看球，一个刷副本一个做模型，一个出去旅游一个宅家补觉，剩下一个上班赶稿搬砖挣钱。最好这些个分身都还能有属于自己的女友老婆，想想简直就是 Exciting。当然要照正常展开的话，接下来的剧情就该是负责上班的那个开始心生不忿，凭什么你们个个吃喝玩乐就我活该得苦哈哈赚钱伺候着你们这群二大爷。然后为了夺回自己的业余爱好谋杀了其他所有的分身，最后回到原来的苦逼生活，还凭空多出一堆老婆要养……男人的梦想真是一种脆弱的东西呢。

好吧这个跑题跑得有些远了。在各种少年热血漫画之中，分身术算是一个非常常见的技能。其中有一部分是以自身快速行动或者投影、替身、幻术等方式，制造出没有实体仅能用于扰乱敌人的虚影，而本体只有一个。比较有代表性的便是《龙珠》里的残像拳。这种技能要说好破也很好破，只要盯着说"你能认出哪个是真的吗"的那个打一般就没错了。

其实如果敌人是以能留下残影的超高速一直在移动的话，那也就是说不论怎么打都能打得中才对……

然而我们这次说的影分身之术却不一样，它是可以真正造出"有实体的分身"来。也就是说造出来的分身确实拥有战斗力。而在漫画后期，连分身都可以通过修行为鸣人增加经验，简直就是男人的梦想……反正跟某些要靠满地掉渣来实现"有质量残像"的刚大木之类的比那就是完全碾压啊。

但是问题来了。要造出一个拥有实体的分身，究竟需要消耗多少的能量和时间呢？（而且还得换算成牛肉饭来说明……）

当然，我们并不知道鸣人的影分身到底是个什么原理，所以这里就当做是"能够凭空制造出人体"的忍术进行讨论。那么很自然，首先需要确定的是，人体之中所含有的物质及其比例。关于这一点，学界有着各种不同的说法。当然个体差异也得加入考虑范围之中。综合上各种的资料之后，我们在这里暂且采取下列的数据进行计算。

· 水 60%
· 蛋白质 18%
· 脂肪 18%
· 矿物质 3.5%
· 碳水化合物 0.5%

上面列出的五种物质之中，能提供热量的是蛋白质、脂肪和碳水化合物三种。若是一个体重 70kg 的人，所含热量总计 16 万 7 千千卡。换算成炸药的话重达 167kg。在漫画里每当影分身被敌人打死或者被解除的时候，会"砰"地冒出一团烟消失，这么看来，这团轻飘飘的烟其实威力惊人……

再次回到正题。按照食谱上给出的营养成分数字来看，牛肉饭普通中碗装的热量约为 770 千卡，售价 470 日元。那么要凑足 16 万 7 千千卡，总共需要 217 碗，花费的饭钱约 10 万 2 千日元。虽然说数字不算小，但是考虑到我们能用这点钱造出一个大活人来，应该已经可以认为是很便宜了吧。

然而我们还是太天真了。这样的计算结果仅仅能满足能量层面需求，但是在物质构成的层面上，人体与牛肉饭当然是完全不同的。把两百多碗牛肉饭哗啦堆在一起，所转换出来的这个分身所含有的物质比例肯定也跟牛肉饭一样，大约是 63% 的水分、4.3% 的蛋白质、5.7% 的脂肪再加上高达 27% 的碳水化合物。以这种比例的物质是不可能组成一个正常人体的。

关键在于，我们不能只考虑能量消耗，还需要在各种物质上都满足形成一个人体的最低需求才行。将上文所提到的物质构成比例换算到一个 70kg 的人体和牛肉饭中去计算的话，结果如下。

· 人体：蛋白质 12.6kg、脂肪 12.6kg、碳水化合物 0.35kg。

· 牛肉饭：蛋白质 18.0g、脂肪 23.9g、碳水化合物 113g。

很明显，只靠牛肉饭来凑足这些物质的话，碳水化合物需要 4 碗、脂肪需要 528 碗、蛋白质需要 699 碗。当然我们不必把这些数字加起来变成 1200 碗，有了满足蛋白质需求的这 699 碗，其他的两样也早就凑够了。这次花掉的饭钱是 32 万 8 千日元！

然而还是远远不够。要想制造出一个健康的人体，我们还需要另一样必不可少的物质——矿物质。矿物质又称无机盐，是人体内无机物元素的总称，是人体必需的七大营养素之一。虽然说在人体中的含量占比很少，但是它们在人体组织的生理作用中发挥重要的功能。例如钙磷镁是构成骨骼牙齿的主要原料，钾、钠、钙、镁是维持神经肌肉兴奋性和细胞膜通透性的必要条件等等。

这里我们只说一下人体中含量最高的钙。一个体重 70kg 的人体中含有的钙约为 1.05kg。而一碗牛肉饭中的钙含量为……44.6mg。

这下可麻烦了，1mg 仅为 1kg 的百万分之一，要凑足这 1.05kg 的钙，所需的牛肉饭数量为 23538 碗，要价 1106 万 2860 日元。这个数字念起来似乎跟我们日常感觉的牛肉饭已经越来越远了。

最后一个问题，就算我们真的凑齐了这两万多碗饭，要想发动一次这样的影分身之术要消耗多少时间？虽然说不知道到底该拿这些牛肉饭怎么办才能把它们变成一个人体……不过既然是饭嘛那除了吃还能怎么着？假设吃一碗需要 10 分钟，每天从早到晚不眠不休，吃完这两万多碗牛肉饭要花五个月零两周。

所以答案是：发动忍术制造一个分身，鸣人得花个小半年吃两万多碗牛肉饭。我想这"饭遁·影分身"之术，大概可以作为有史以来技能冷却时间最长的忍术而载入史册了吧。

栏目主持：水无月

岁月拼盘

寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

这期“岁月拼盘”为大家带来了一款FC时代的经典SRPG——“《火焰之纹章》系列”的第二作《火焰之纹章外传》的回顾，虽然这部作品在系统上和“《火纹》系列”主流作品差别颇大，但是其中的不少要素迄今为止依然为许多玩家所津津乐道。而本作在3DS上的重制版《火焰之纹章 回响——另一个英雄王》即将于4月20日发售，也令不少喜爱这部作品的玩家翘首以盼。

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

时隔25年的回忆——重温《火焰之纹章外传》



对于“《火焰之纹章》系列”的爱好者们来说，2017年无疑是值得期待的一年，在1月19日的“《火焰之纹章》系列”专场任天堂直面会上，不仅公开了《火焰之纹章》手游（已于2月2日正式开服）和《火焰之纹章 无双》的全新情报以及Nintendo Switch平台的系列全新作正在开发中的消息。但让粉丝们最为惊讶的消息却是3DS新作《火焰之纹章 回响——另一个英雄王》（以下简称《回响》）的公布，这部作品正是25年前的1992年发售于FC平台的《火焰之纹章外传》（以下简称《外传》）的重制版。作为“《火纹》系列”的第二作，《外传》对系统进行了极大的调整，可以说至今都是全系列最为特别的一部作品，然而在销量和评价上都不及初代《暗黑龙与光之剑》。不过在国内，《火焰之纹章外传》却成为了“墙里开花墙外香”的典型。相比较系统上偏硬派的《暗黑龙和光之剑》，《外传》带有浓厚的RPG要素，难度方面更为亲民，因而成为了国内大多数“《火纹》系列”爱好者的入门作品。虽然“情怀”这个词或许已经被用滥了，但是每个人的内心里总是会保留着一些不为时间所磨灭的感动和经历。从FC时代走过来的“《火纹》系列”爱好者们，我想多数都接近或是已过而立之年，因而借着这次重制版《回响》公布之际，就让我们在本期“岁月拼盘”中一起再来重温一下儿时的欢乐时光吧。

勇者打倒邪神——王道的英雄故事

“《火纹》系列”的制作人加贺昭三是舞台剧编导出身，对于古代欧洲英雄史诗情有独钟的他，所写的剧本也有着强烈的个人特色。“王子复国记”式剧情是早期“《火纹》系列”剧情所一直贯彻的风格。初代《暗黑龙与光之剑》是如此，而《外传》也是如此。《外传》发生在一块名为巴伦西亚的大陆，由于统治这块大陆的兄妹神——邪神多玛和女神米拉对于人类理念的分歧，因而分裂成了南北两个国家并最终爆发战争。南方的索菲亚王国由于内乱，在和北方的利盖尔帝国的战争中失败。本作中青梅竹马的男女主角阿鲁姆和赛莉卡，为了光复祖国和打败在大陆各地兴风作浪的邪教集团而开始了各自的旅途，最终打倒了邪神，拯救了整个大陆，可以说是一部典型的加贺式王道英雄故事。



TIPS

◆本作与前作的联系

本作的标题为《火焰之纹章外传》，也就暗示了其和初代《暗黑龙与光之剑》有着诸多联系。除了《暗黑龙与光之剑》中出场过的天马三姐妹之外，第四章阿鲁姆路线中出场的G骑士吉克也有着不少细节暗示其真实身分是《暗黑龙与光之剑》中下落不明的黑骑士卡缪。当然两年后推出的SFC游戏《火焰之纹章 纹章之谜》中第二部的剧情，以及任天堂推出的一些官方资料上算是确证了这一点。而在《觉醒》世界观设定中，直接将《外传》中巴伦西亚大陆和《暗黑龙与光之剑》中的阿卡内亚大陆整合在了一起（虽然《觉醒》的设定已是《暗黑龙与光之剑》的千年之后）。

◀虽然剧情中没有直接性的描述，但是和前作完全一样的头像以及后日谈都已经暗示了吉克和前作中的黑骑士卡缪就是同一人。

TIPS

◆男女各撑起半边天——男女双主角设置

《外传》是系列中第一次采用男女双主角同时开展剧情的模式来进行游戏。男女主角虽然是自小相识的青梅竹马，却各自为了理想而走上了不同的道路。在第一章“前往索菲亚”中，玩家扮演男主角阿鲁姆从隐居的村庄出发，率领解放军一路奋战最终攻入索菲亚城，赶跑了作乱的奸臣德塞。而在第二章“赛莉卡的旅行”中，扮演的角色则变成了女主角赛莉卡，和修道院的同伴们为了调查大陆的异状，一路突破海贼和各种魔物的阻拦，来到索菲亚城并和阿鲁姆会面。而从第三章“解放战争”开始，玩家则要同时操作阿鲁姆和赛莉卡为了各自的目的——解放大陆全境和查清米拉神殿被封印的真相而继续冒险。两边路线的关卡和可加入的角色完全不同，直到最终战两支队伍才能合流。这一设定不仅能从多个角度来诠释剧情和世界观，也能大大增加了玩家的新鲜感，在之后的作品如《圣魔的光石》以及《晓之女神》中也被继续沿用。



▲玩家需要操纵男女主角在大地图上分别前进，双方要面对的关卡和可加入的角色都有不同。

▲《觉醒》中作为DLC人物出场的阿鲁姆和赛莉卡，人设画风和FC原作差异巨大。

结合了RPG要素的系统

《暗黑龙与光之剑》作为奠定了“《火纹》系列”战棋SRPG系统的开山之作，角色死亡无法复生的设定加上游戏中可以获得的经验有限，造就了较高的难度，这一点也让不少新手玩家望而却步。而《外传》将系统进行了大幅度修改，加入了诸如在城镇中和NPC交流和在迷宫中探索等RPG元素，并且玩家可以在一些固定练级点无限刷怪练级，这使得玩家能够在游戏初期就将队伍锻炼到非常强大的程度，然后靠着等级一路碾压，同时即使是在游戏中战死的角色也可以在特殊地点复活。同时角色只能装备一个物品，取消了初代的金钱、商店、斗技场和武器耐久度设置，让前作略显繁琐的系统简化了不少。相比《暗黑龙与光之剑》，《外传》无疑是一款更易上手和亲民的游戏。但这也招致了不少追求挑战的硬核玩家的批评，于是外传的许多独创设定被雪藏，而系列第三作《纹章之谜》开始又回归了初代的模式。



▲本作中需要像RPG游戏一样到处和NPC对话打听情报甚至打开宝箱获得宝物。

TIPS

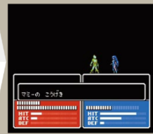
◆迷宫

说到RPG就不能不提到迷宫，相信如果没有攻略的指引，第4章中赛莉卡路线的迷幻森林和最终章的通向多玛祭坛之路都让大家着实头疼了一番吧。尤其是通向多玛祭坛之路，随着时间不断流逝，画面上会不断出现受困于最底层的赛莉卡军受到伤害的讯息，为探索最终迷宫的玩家营造了强烈的紧张感。

TIPS

◆大家都爱的黄金木乃伊

僵尸（ゾンビ）在《外传》中出现的各种魔物系敌人中是最低级的存在，然而在僵尸中存在一种造型相同，颜色为黄色，名字叫做木乃伊（マミー）的特殊个体，实力极弱但打倒后可以获得大量经验值，因而又被称为“黄金木乃伊”。在游戏中前期，黄金木乃伊会在某些自由战斗点随机出现。而在游戏终盘，阿鲁姆路线和赛莉卡路线各有一个战斗点会固定出现大量黄金木乃伊（赛莉卡路线在迷幻森林，阿鲁姆路线在秘密祠堂），是玩家为了最终决战而锻炼队伍的绝佳场所。作为高经验值福利敌人的代表，“黄金木乃伊”在《圣魔的光石》、《觉醒》等作品中都有出现，成为了“《火纹》系列”玩家的最爱。



威风八面的终极职业

《外传》设计了独特的三段转职的系统，骑士、弓兵、佣兵、士兵这4种职业随着等级提升可以转职两次。其各自的终极二转职业G骑士、弓骑士、魔战士、男爵不仅造型酷炫，实力也非常强大。G骑士的高能力值和移动力，弓骑士的5格射程，超高物防的男爵和超高魔防且无视黑暗剑诅咒效果的魔战士……这些强力的职业吸引着玩家们花费大量的时间砸在了练级上面。不过如果不算《圣魔的光石》中的三名见习战士以及《觉醒》和《if》中的村民的话，终极二转职业这一设定在之后的“《火纹》”系列作品中，也仅在2007年发售的Wii作品《晓之女神》才有再度出现。



◀弓骑VS男爵，华丽的造型和强大的实力与下级职业相比可谓天壤之别。

TIPS

◆无限转职——打造超级战士

这应该是一条在《外传》玩家中家喻户晓的秘技：《外传》中最初级的下级职业“村民”在达到3级后可以在骑士、弓兵、佣兵、士兵、魔法师中选择其一进行转职，而佣兵系的终极职业魔战士有着隐藏设定——等级达到10级后可以转职变回村民，因而可以利用这一设定，实现“村民→佣兵→剑士→魔战士→村民”的无限转职。只要玩家有足够的毅力，在游戏序盘第一个自由战斗点就可以实现培养出数据全满的超级战士这一目标。在重制版《回响》正式公布后，我的火纹圈好友十个里有八个第一句话都是“重制版里无限转职的设定还会保留吗？”（笑），而村民也由于循环转职加上可以自由选择职业发展方向的设计，被玩家们调侃为“最强职业”



◀外传各终极职业中最神奇的魔战士，在《觉醒》和《if》中也作为DLC职业出现。

大杀四方的神兵利器

天使戒指、流星枪、月光枪、太阳枪……《外传》作为一款融合了RPG要素的游戏，自然而然也加入了“敌人低概率掉落稀有宝物”的设定，不过在《外传》中，敌人掉落稀有物品的概率被设计得极低，比如游戏序盘第一个自由战斗点中的盗贼就掉落天使戒指，但是掉率接近万分之一。这也导致了在那个咨询不发达的时代，这类神兵利器成为了都市传说一般的存在。

TIPS

◆终极挑战——夺取龙盾

“龙盾”（りゅうのたて）是《外传》中最强的防御道具，而《外传》中著名挑战之一就是第一章“前往索菲亚”的最终战中，打倒BOSS德塞获得其持有的龙盾。完成这一挑战的主要难度有二：一是BOSS手下的圣骑士小BOSS会主动向我方出击，一旦击倒了小BOSS的话，BOSS就会撤退。第二是BOSS本身职业就是高防御的男爵，再加上龙盾附加的防御力和魔防，导致我方队伍如果不够强力的话根本打不动BOSS。因此要完成这一挑战，通常打法是必须依赖队伍中的3村民，通过无限循环转职魔战士将之锻炼到足以打倒BOSS的强度，再让天马骑士依靠移动力优势引开圣骑士小BOSS。当然实际操作中由于还有大量细节需要注意。

◀在第一章最终战夺取BOSS德塞手中的龙盾作为一项极具挑战性的任务，也是《外传》各种攻略心得中的热门话题。

结语

虽然《外传》在“《火纹》系列”日本玩家群体中并不是人气特别高的一作，而在加贺离去之后，粉丝们也曾担心任天堂会彻底黑历史这部作品。而在新生代作品《觉醒》、《if》大热的当下，任天堂竟然选择了将这部老古董进行重制，确实让很多系列老玩家激动不已，我有几个喜爱外传的好友在看完发布会之后就已经热泪盈眶了（笑）。重制版《回响》的发售日已经确定为4月20日，希望这部重制作不仅能让老玩家再度体会昔日的感动，也能吸引更多的玩家接触和喜爱上“《火纹》系列”。





2017 TV GAME 金酸莓大奖

又到了每年评金酸莓的时候，我们已经听到了各款渣 GAME 和不渣但是总有地方让人觉得不吐不快的正 GAME 在瑟瑟发抖的声音。其实啊，虽然咱们这个特别企划看着似乎有点落井下石，实际上包含的却是对于游戏深沉的爱，只有被我们认认真真仔仔细细玩过的作品，才能被放上这个舞（xing）台（chang）接受大家的审视，指出他们的槽点，其实也是展现对他们的爱，不然这一年下来有品质问题或某种缺陷的作品也算不上少，为什么只有这 16 款作品“荣获”大奖？自然是因为我们玩得够深，才能感受到切肤之痛啊！

所以那些在 2017 年里备受关注的作品们就要小心了，明年今日就是你们的忌——我们是说大放光彩的日子！那边那位在拿绿草治疗剂回血的伊森同学不要躲，说的就是你！（伊森：等我洗完手就来打死你们这群人！）

文 UCG众编 统筹 稀饭 美编 anubis



2017金酸莓之时尚摩擦奖

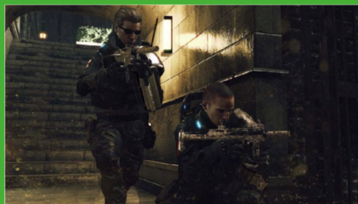
安布雷拉军团

本作因为在售前预告片中出现的“滑行”移动被戏称为“滑板鞋军团”。即使 Capcom 最后关头为该作添加了单机模式，甚至还为其编写了相关剧情来为后来的系列正统续作《生化危机 7》做铺垫，也不能改变本作尴尬的出身与定位——使用大众级别的 Unity 引擎开发、初公布时只拥有在线射击竞技模式、粗糙简陋的人物动作和场景互动……日本某著名游戏杂志给出的 36/40 的高分也让该作成为了玩家们调侃戏谑日本游戏业界的热门话题。

虽然已经有玩家在该作中找寻到了射击对战的愉悦感觉，并乐此不疲地达到了 300 多级的在线等级，但即使是这样的“老司机”也经常命丧新手玩家之手，拱手将经验值送予他人。

导致这种结果的原因也是多方面的：游戏虽然颇有心思地设计了参数各异的多种枪械，有的枪械需要达到相当高的在线等级才能解锁，但是在实战中往往比的是谁出手快或者谁先发现了对方，再好的装备也挡不住来自草丛中井盖下墙角后的“罪恶子弹”，导致了游戏中最保险的服装还是跟环境色接近的迷彩服，如果有人顶着一个克里斯或者威斯克的大头面具闪亮登场，那么只能证明他是一个不差钱的付费玩家。

另外队里还剩下自己最后一个玩家了也不用担心，你完全可以靠着出奇制胜的近战神器丧尸镐反败为胜，没有什么敌人是不能用跟跑动速度一样的爬行接近后一镐解决的，如果有的话，那就等着已经回过味来的对方把你一梭子送走吧。



▲威斯克和杰克父子二人并肩作战，虽然只是头套，但想想还是让人有点小激动呢！



2017金酸莓之氪光薪金奖

偶像大师 白金星光

每个开玩《偶像大师 白金星光》的 P（制作人），在最初都必定会为全新的卡通渲染效果啧啧称赞，然后选择一位最心爱的 765 偶像，愉快地打起音游来。数小时之后，或许这个 P 还在为了给偶像冲等级而乐此不疲，然而再过数小时，他大概就会被游戏内置的

屈指可数的几首歌洗脑，十指形成了条件反射。等到第一位偶像出人头地，这位P泪流满面了，因为他用仅存的一点理智估算了一下全偶像满级和全歌曲满级所需的时间，再看了一眼服装列表，发现被填满的格子只用一只手就能数得过来。他终于顿悟，自己要面对的竟然是一个不可能完成的任务……

名义上虽说是偶像育成，这款次世代的《偶像大师》实际上却是赤裸裸的，无所不氪的课金音游。育成的部分只有极其依赖运气的翻牌、找茬和滚骰子小游戏，想要快速育成？请去课金买币。为了推进游戏完成度，你必须打歌打到天昏地暗。可怜的是，内置的18首歌曲之中只有两首是新歌，数量远比一般音游要少。想要新鲜感？请去课金买歌。更难以置信的是，本作并没有通常音游的技术评分设定，一切全凭服装附带的技能加分。不管你是手残还是触手，开箱开不到对应歌曲特定的某个种类的S级衣服穿，都得乖乖认输。想要S级服装？请去课金买糖。买了糖还不出货？那你还是认命吧。



▲这游戏的质控水平要是也和氪金要素水平一个样该多好。

酸 2017金酸莓之 业内八卦奖

黑蔷薇的女武神



说起藤岛康介，相信无论是动漫画还是游戏的爱好者们都十分熟悉。这位漫画家曾出品过《我的女神》等著名作品，在游戏领域中也是“《传说》系列”的主人设之一，因此由他担任人物设计的游戏，毫无疑问会产生一定的话题性，《黑蔷薇的女武神》就是其中一个例子。

本作是由推出“《海王星》系列”的Compile Heart进行开发，藤岛康介担任人设，实弥岛巧负责剧本的作品。理论上来说，无论是人设还是剧本都是业内大头，尤其是藤岛康介更是具备很高的知名度，对游戏的宣传应是有很多正面影响，但在本作发售的时候却偏偏也是因他而闹出了一个笑话。

在《黑蔷薇的女武神》发售前一段时间，突然传出藤岛康介的婚讯，而其结婚对象则刚巧是担任本作女主角CV之一的御伽猫梦。御伽猫梦是日本的一位知名Coser，由于和藤岛康介之间的年龄差距相当大再加上婚讯的公布实在过于突然，引来了众说纷纭的各种推测与八卦。其实按道理说，这种类似于娱乐圈八卦的事件不应该影响到游戏的评价，但问题是御伽猫梦的配音功力和其他专业声优相比实在是差距太大，Compile Heart甚至为此推出能自由开关声优配音的补丁，使得这个游戏在发售初期炒出了不少负面话题，很多玩家更是因为御伽猫梦而给游戏打出了很低的评价。

实际上本作的素质确实很一般，有闪光点但是缺点也相当明显，熟悉Compile Heart这间公司的玩家应该会笑谈这作又是一款普通的“地雷”。但是无论如何，游戏本身不应该受到这些“大人的因素”影响。无论这次的御伽猫梦配音事件是否存在猫腻，制作方相关人士都应该好好反思一下，不要再让类似的事件出现。

酸 2017金酸莓之 精神满分奖

最终幻想15


▲看来王子你也参加过法国大革命？


▲乘客请注意安全，不要将头手伸出窗外……

对于《最终幻想15》，相信很多玩家都怀着复杂的心情，毕竟十年等待终有期，也算是给情怀一个交代。但时间的沉淀却没能让游戏真正升华，反而凸显出太多的问题，令人如鲠在喉。空洞的开放世界体验、生硬而单调的支线任务、褒贬不一的战斗系统等等，这些尚且可以算是系列变革中伴随的阵痛，但剧情设计上的严重缺失，对于这么一款世界级的角色扮演游戏来说，是无法甩锅的致命伤——它就像是把一部完整的电视剧，硬生生地砍掉了双数集，只留下了一个令人错愕的等差数列。

在国行游戏发售前，当被媒体问到会给游戏打几分时，制作人田畑端毫不犹豫地给出了满分的答案，发自肺腑也好，公关说辞也罢，但信口开河只会最终造成更大的心理落差。如今媒体对于满分游戏的评判标准越来越低，所谓“满分神作”早已见怪不怪，可惜《最终幻想15》连形式上的满分都没能拿下，只好在精神上自我“满分”一把。

其实吐槽和调侃期待了十年的游戏并不有趣，只是当你连“瑕不掩瑜”的评价都难以说出口时，更多的是一种无奈。而若是官方再如此盲目地自信下去，恐怕《最终幻想》就要真的变成“最终幻想”了。



2017金酸莓之游戏性奖

死或生 极限沙滩排球3

游戏性这个词有两种含义，一种是传统的“游戏性”，另一种是“游戏 + 性”。《死或生 极限沙滩排球 3》正好在这两种游戏性上都有非常抢眼的表现。首先是传统意义上的游戏性，十年前，当时的 Team Ninja 还是板垣伴信当家，《死或生 极限沙滩排球》的首作在一片争议中诞生。在游戏发售前就有不少媒体认为这款打着排球名号的卖肉游戏可玩性堪忧，而事实上游戏的确在游戏性方面有所欠缺。十年后当系列第 3 作登场时，Team Ninja 已经改朝换代，人们不免对新作的游戏性有所期待。万万没想到，这一作在游戏性方面不仅没有任何进步，甚至在某些方面还有所退步。在这个游戏中，玩家要做的就是反复游玩为数不多的迷你游戏赚钱，然后用赚来的钱给女格斗家们换装演出。但是在游戏性的另一种定义上，这一作可以说是登峰造极，最新的柔软引擎让妹子们的特定部位有了更精彩的物理表现，各种暴露服装、性感姿势层出不穷，更加入了时间停止、偷看换装等情趣设定。无论你对游戏性怎么理解，本作都可以获得这个奖项。





▲制作人 Sean Murray 在采访中对观众们报以“诚挚的微笑”。



2017金酸莓之言过其实奖

无人天空

2016 年有着不少同人作品或者独立游戏以同一种方式命名，比如《No Mario's Sky》、《No Guy's Sky》，这种命名方式当然都是“致敬”一款风口浪尖上的游戏《No Man's Sky》。《无人天空》之所以如此地差评如潮，并非在于游戏内容本身，因为虽然游戏的质量确实对不起它 3A 级别的宣传以及售价，但还算是独有亮点。而玩家们对本作如此多的差评甚至是退款，主要是源于本作的实际内容与宣传有诸多不符。比如制作人 Sean Murray 在接受采访时曾宣称，本作是一款拥有多人模式的游戏，两名玩家可以在同一个星球上相遇，只是宇宙太大相遇的几率低。然而实际的情况却是本作只支持单人游玩。再比如宣传片中那些帅气的外星动物其实是专门设计好的，游戏中能看见的外星动物都是那么几个素材的怪异组合。一款小工作室开发的独立游戏却在宣传期间被吹得天花乱坠，甚至让玩家们以为看到了电子游戏的又一次进步。光冲着这种希望与失望的巨大落差，就怨不得玩家们对本作的冷嘲热讽了。



2017金酸莓之互动娱乐奖

夏日课堂



由《铁拳》之父原田胜弘制作的《夏日课堂》，在 PS VR 的首发游戏中可以说是相当抢眼。和事前宣传一样，游戏的确塑造出了一位栩栩如生的美少女小光。这种在主机游戏中前所未有的体验，足以让玩家忽略本作那粗糙的画面和低劣的分辨率，只想沉浸于与小光的 7 天之约中。然而反复游戏之后就不难发现，原来小光的动作全部都是预录好的，当玩家做出一个选择之后，她就会按照游戏规定的模式，做同样的动作、说同样的台词，玩家并不能改变一分一毫。而玩家与小光之间的互动更是趋近于零，只有一两个环节会让玩家按照小光的吩咐保持不动或做同样的动作。想在妹子行动时制止她的动作？想和妹子发生点更亲密的接触？对不起，这些统统都是做梦。随着游戏时间的增加，你会发现妹子的一切动作都会在预期之中，有如机器人一般。直到这个时候你才恍然大悟：原来你是在看一部 VR 电影，还是内容特少的那种。

酸 2017金酸莓之 自视过高奖

捉鬼敢死队

如果《无人天空》59.99 美元的售价让你觉得还不够亏的话，那么你可以再来试一试这款 49.99 美元的《捉鬼敢死队》，这样你便能对“自视过高”这个词有更深入的认识了。在电影《追鬼敢死队 3》票房如此平庸的情况下，很难想象由电影改编的这款游戏为什么还敢定 49.99 美元的售价。而事实上，《捉鬼敢死队》作为一款俯视角射击类游戏，无论是游戏的规模还是游戏的质量都只能算是独立游戏的级别，能卖个 20 美元已经算是相当不错了。

而当听闻本作的制作组在游戏发售不久后就解散的消息，我们才真正地意识到，这原来是一场“捞一票就跑”的生意，也难怪敢定下如此自视过高的售价了。也许正是因为这种行为以及游戏的低品质，本作在 2016 年多家游戏媒体的评分都相当之低，在著名综合评价网站 Metacritic 和 GameRankings 中都获得了 2016 年所有游戏中的最低评价，可以说是 2016 年度最差游戏。



▲以 49.99 美元买下本作并玩上后，玩家们的心情与上图中的捉鬼敢死队队员是一样的。

酸 2017金酸莓之 外壳续作奖

神威9号

机器人、手炮、跳跃、吸收 BOSS 能力这几个字眼不难让人联想到在几年前就已经悄无声息的经典动作游戏《洛克人》，而《神威 9 号》正是由多年前离开 Capcom、被誉为“洛克人之父”的稻船敬二监督开发，从各种背景和人物设定来看就是《洛克人》的精神续作，而且开发团队也大多是“《洛克人》系列”的常客，这一阵容曾让“《洛克人》系列”的粉丝心中照进了一丝的曙光。然而现实很残酷，如此强大的阵容最后得到的却是一个有形无意，只能算得上外壳续作的《神威 9 号》。

《神威 9 号》的游戏画面在发售前就已经被指出质量低下，但毕竟是有着“精神续作”的噱头，画面不好可以看游戏性嘛。而整个游戏在刚开始就给人《洛克人》感觉，加上冲刺吸收这一炫酷的系统，让人玩出了一点爽快感，似乎是个不错的作品。可这种良好的感觉越到后面越是被削减：无用及毫无存在感的后跳射击；敌人种类单一，真正富含关卡特色的敌人不多；关卡虽有各自的特色，但始终太少，较多地体现在无用的背景里而不是地形、敌人和机关；大多 BOSS 的招式设计过于单调，BOSS 出招时玩家往往无法攻击，只能在远处等待，在其出招完毕后才有进攻的机会，



▲游戏的中文化也是机翻的程度，所谓的风神步就是按↓冲刺。

这样使得玩起来就像回合制游戏一样，严重拖慢了游戏的节奏；获得的 BOSS 能力除了对应几个特定机关外没几个能用的。

游戏到后面还插了一个使用通讯娘 Call 的专属关卡，虽然关卡内可以规避众多敌人，但依然有几个地方强制 Call 去战斗，由于 Call 的攻击能力极弱，使得游戏的节奏大幅减缓，最后那个动作极傻但血条超长的 BOSS 相信没多少人愿意打第二次。

通关之后并没有什么隐藏要素，但为了增加游戏的“可玩性”，制作方加入了挑战模式与合作模式供玩家游玩，但里面的基本内容就是让玩家重玩主线关卡，毫无可玩性可言。如果你是一个成就 / 奖杯控，相信你会为开了这款游戏的坑而后悔。想要达成全成就 / 白金需要消耗很久的时间，因为你要疯狂地用各种姿势去玩同一个无聊的关卡，比如无伤、一命过关、规定时间内过关等等。

总的来说《神威 9 号》仅仅属于一款模仿《洛克人》的空壳作品，并没有继承前者精神，有形无意。至于在“洛克人之父”的监督下为什么还会出现这么个作品，那就不知道了。

酸 2017金酸莓之 晚节不保奖

如龙6 生命诗篇

作为一部阶段性的完结篇，《如龙 6》的制作阵容绝对对得起这个有着 10 年历史的品牌，光是邀请了北野武等知名演员来演出这一卖点，杀伤力就已经跟以往那些作品不是一个级别，再加上采用了让画面更精细的“龙引擎”、更高的自由度，以及之前《如龙 0》的精彩剧情表现等元素，所以作为完结篇的《如龙 6》怎么可能烂呢？

然而制作阵容够格了，偏偏游戏却死在了素质上，不仅对不起系列“最终章”这个头衔，甚至还砸了招牌——几乎除了演员之外，整部作品都是被人吐槽的地方。比如最被人诟病的是剧情平淡而且充斥着各种套路甚至存在剧情 BUG，燃不起来的最终战等等。而且明明是最终章，系列的经典角色却大部分都不登场，仿佛讲述一个跟以前完全无关的外传故事。另外原本想讨好中国的玩家，又偏偏选了自己驾驭不了的设定，反而遭到国内玩家吐槽。

“完结篇”意味着什么？意味着一旦做烂了，想在续作中翻盘洗白都做不到，因此《如龙 6》这部最终章，恐怕会让整个“《如龙》系列”带着“晚节不保”四个字被载入史册。





酸 2017金酸莓之 挂羊头卖广告奖

方根书简

尽管箕星太郎的人设依旧那么好舔，却也无法拯救《方根书简》那逻辑凌乱、不明所以的剧本，从故事开端追溯青春笔友的美好，到后期结局出现UFO、诅咒、精神分裂、政府阴谋等的巨大反差，可以说是严重撕裂了本作的游戏体验。"神转折"这种东西，玩好能一步成神，玩不好就会惹来非议，显然《方根》并不属于前者，游戏中过于粗暴僵硬的剧情转折并没有驾驭好超神剧情……脑洞可以有，但讲好故事应当是一款文字 AVG 的基本素质。

其实本作在包装与系统上甚至能爽快地打上个高分，画面与音乐的素质都属上选，除了剧情与故事选项外，本作还给予玩家场景移动、收集物品、与角色对嘴炮等玩法上的自由，只不过对于一款文字类游戏而言，间隔一两分钟就需要移动一次的高频操作，以及虽然效果酷炫但却经常飞来飞去的人物头像切换等设计就显得有些过了，这不仅容易让玩家感到疲劳，同时也将故事切割得零碎，尤其在故事本身并不如何引人入胜的情况下，这些多余的形式表现反倒起了负面效果。

而说到场景移动，本作在发售前宣传的取景于日本现实地点本应是一大亮点才对，但在游戏中逼迫玩家"旅游"就有些不够厚道了，打个比方，当故事发展到很紧张的时候，主角突然一句饿了，就得强行去某某饭馆吃一波，甚至菜单还要玩家来选，而有些明显能立刻完成的对话，却非要移动两三个场景，颇有种为宣传景点而强行设置兜圈剧情的感觉，这不禁让人吐槽，我到底是在玩游戏还是在看旅游广告，难道我花钱玩了一个假的《方根书简》？

酸 2017金酸莓之 索然无味奖

星之海洋5 忠诚与背叛

由于资金匮乏和开发人员的流失，曾是日式RPG 开发商代表之一的 Tri-Ace，其境况早已大不如前。而在这种背景之下，作为 Tri-Ace 代表作品系列之一的"《星之海洋》系列"，在时隔七年之后，能够再度推出新作，还是让不少 Tri-Ace 死忠小小激动了一下。然而这部名为《星之海洋 5 忠诚与背叛》的系列正统新作，由于缺少制作预算，在各方面都表现出了全面的缩水，其平庸素质让不少期待这作的粉丝大失所望。

作为一个日式 RPG 作品，你能想象它竟然只需要不到 20 小时就能通关吗，而且这 20 小时甚至已经包括了剧情过场和完成部分重要支线的时间。本作故事的舞台只有区区一个星球，只包含 5 个城镇和 7 个野外区域，而每个所谓的城镇可以进入的建筑也是寥寥无几。流程全系列最短，地图全系列最小，缩水至此着实让人无语。

◀宇宙空间中敌我两舰队相逢，原本应该是一段激动人心的高潮剧情。但实际游戏中在长达十分钟的剧情过场里，全程都是在上图这样的一个画面中看几个角色刷对话台词……（然后这样的剧情在游戏中总共有两次……）

本作的剧情演出也是简化到极致，几乎是活生生地把"没钱"两个字写在了玩家面前。号称无缝切换的剧情演出，实质不过是类似网游中那种事件直接在游戏场景中触发的方式。明明是重要剧情却没有用来表现的镜头切换和特写，NPC 自顾自说话做事，而玩家操作的角色也是自顾自地行动，在重视剧情表现的单机 RPG 中，这样的演出方式与其说是流畅，不如说更显得滑稽。更有甚者，宇宙空间中的舰队战剧情的全程演出都是通过舰桥内的NPC 对话来表现，连一个宇宙空间中的战斗镜头都没有，如此省钱的方式也是让人佩服。

至于剧情更是白开水一碗，虽说本系列剧情一向不是重点，但至少前几作还可以靠某些超展开调动一下玩家的劲头，而本作……剧本没有燃点和泪点都不要紧，最可怕的反而是平淡到连想吐槽都不知从何处入手。战斗系统中规中矩但也缺乏新意，相比之下战斗镜头视角的混乱，技能熟练度设置不合理，支线任务的单调乏味，女主建模的惊悚等等，倒也不算什么大问题了。

顶着日式 RPG 知名系列正统续作的头衔，《星之海洋 5》却最终做成了一款毫无亮点的庸作，2017 年的索然无味大奖非其莫属。

酸 2017金酸莓之 正正得负奖

核心重铸

稻船敬二被誉为"洛克人之父"，自离开了Capcom 之后他依旧有投入到不少游戏的制作当中。这次他带领开发经验丰富的《银河战士》开发团队 Armature Studio 一起开发了微软平台独占的《核心重铸》却入选了今年的金酸梅奖，在游戏发售前这是大多数玩家都绝对不会料到的事情。

本作的玩法酷似《洛克人》的 3D 沙箱版，在发售初期被众人一片叫好，然而过了几天之后就吐槽连连。当时吐槽集中点在于 BUG 过多。现在刚发售的沙盒类游戏基本都有 BUG，更何况本作还会在岩地和洞窟内探险，建模穿墙的这类情况还是比较常见，但《核心重铸》的问题并不是穿墙，而是穿地板……负责本作攻略的小编就在序关因为穿地板摔死而卡了剧情，无奈只得重新开档，在后来的探险中也会不时地出现角色穿地板或者房间内地板建模消失的情况，遇到这种情况只能读档解决，攻略到一半的迷宫又要从头开始，简直让人抓狂。

然而读档又是游戏新的一轮噩梦。游戏的读取速度十分之慢，初期版本载入一次大约要 2 分钟左右的时间，然而在同一个大区域内快速移动却几乎是秒传，估计是读取的时候就已经把整个大区的地图建模全部载入，所以同区传送不需要读取周边环境。这样虽然方便让玩家在沙漠中看到远处的敌人，但也会造成读取速度过慢的问题，严重拖慢游戏的节奏，即使后来官方发布了优化补丁，读取时间也几乎接近 1 分钟。游戏到了后期，更多的弊端逐渐暴露了出来：1. 地图大，内容少。2. 后期收集棱镜核心的部分和漫长的读取使本来速度尚可的游戏节奏变得更加缓慢。3. 最可怕的一点，游戏是半成品！你没看错，这款游戏并没有做完，游戏的某些地形需要坦克型机器人才能到达，而坦克型机器人的骨架至今仍未更新。著名制作人 + 经验丰富的开发团队的组合理论上应该是强强联手，最终却是滑稽的正正得负，开发出了一个优化极差 BUG 极多的半成品游戏，如此结果实在是让人汗颜。



▲闯关时让人瞬间爽快感全无的空地板 BUG。

酸 2017金酸莓之千篇一律奖

黑手党Ⅲ

对于大部分玩过“《黑手党》系列”作品的玩家来说，他们对于最新作《黑手党Ⅲ》的期盼可以归纳成一句话：“2K，上沙箱！”。从这个角度来说，《黑手党Ⅲ》是很符合大家期待的，你们要沙箱，就给你沙箱，让你开着有V8引擎的肌肉车在新波尔多那法国风情十足的道路上面狂飙，顺便烧烧毒品、砸砸妓院、偷偷黑钱，你还有什么不满意的？

严格来说，沙箱该有的，《黑手党Ⅲ》也的确都做了，但问题是这沙箱闻着就有一股育碧的法式罐头味。例如虽然部分支线或主线的次要内容看似各有侧重，实行起来就是杀杀杀，那边有小混混贩毒？一个燃烧瓶连人带毒品烧了！这边有人强迫良家妇女卖淫？拿起突击步枪直接把妓院突突了！有人搞走私货物？抢了！敢拦路的杀了！还有人非法处理化学品？统统杀了顺便炸了！正好在买毒品的瘾君子、逛妓院的客人和接客的小姐、被卷入飙车追逐的无辜市民也统统都得死，呆呆呆呆呆！

可怕的是，光是杀就算了，《毁灭战士》还不是从头杀到尾，还是挺带感的，问题是《黑手党Ⅲ》里的杀，没啥技术含量和巧妙心思，就是一个点分布几个一看到你潜行就装聋扮盲，一听到枪声就突然对你GPS定位的敌人，外加一些可以随便折腾完成的目标，而类似的事情你就算不打支线，为了触发主线也得干个几十次，千篇一律的内容不但毁了整体游戏体验，连主线的一气呵成也变成了支离破碎。

说句公道话，为了满足玩家的要求，作为《黑手党Ⅲ》开发商的Hangar 13的确做了很多工作，但是他们好像忘了该仔细问问玩家们具体想要的到底是什么。



▲一个动作说明了整个游戏的过程……

酸 2017金酸莓之官方打脸奖

舰队收藏 改



大人气网页游戏《舰队收藏》自2013年诞生以来，目前用户数超过350万。这个数字在日本社交游戏中并不能算是很突出的成绩，但是由于该作在同人文化方面影响力太大，导致这个IP在ACG圈中有着举足轻重的影响力。因此在PSV版《舰队收藏》公布之后，无论是业内还是玩家都一致看好。而随着游戏情报的一步步解禁，玩法变更、LIVE 2D立绘等要素也多次引发话题。

然而当游戏发售后玩家才发现，该作就是基本照搬网页版玩法，只是套上了一个回合制的马甲。而纸片人似的战斗演出、令人崩溃的响应速度、简陋无比的UI等问题，让玩家发出了“还不如直接照搬网页版”的感慨。更有趣的是当PSV版发售时，网页版官博发推告诉玩家，PSV版追加的新舰娘衣阿华很快也会在网页版中实装，如果只是冲着衣阿华去玩的话不用急着买，真可谓是官方打脸了。

酸 2017金酸莓之鉴定血统奖

忍者神龟 曼哈顿变异体

一款《尼尔 自动人形》试玩版的大红大紫让人好像觉得白金在2016年的表现也很是突出，然而真相是残酷的，他们主要做了两款游戏，一个是老任当家游戏《星际火狐 零》，评分不过不失，操作还被吐槽了，另一个嘛，大部分人干脆都懒得提了，就是看起来情怀满满，玩起来才发现情怀满满是因为其他东西都漏了个七七八八的《忍者神龟 曼哈顿变异体》。

先实话实说，游戏在动作层面的整体表现来说，还是有点儿白金功底的，虽然作为关键系统的背击触发判定飘忽苛刻，忍术的设计也是鸡肋多于实用，但起码几个神龟的招式还是有板有眼，游戏整体打起来也算是蛮爽快。

问题是，这都算是白金老本行，说得夸张点他们闭着眼做都起码能达到平均水平，但是其他元素不走心那就开始恶心起来了，而这个游戏最为万恶本源的是，为了图省事或者是延长游戏时间又或者两者皆是，这游戏里大部分游戏元素都是随机的。例如游戏中大部分的关卡就是把四个神龟丢在一个小型开放区域里，然后随机触发各种战斗事件，完成了就可以累积完成度，满了就可以触发BOSS，打完就通关。再例如游戏里有隐藏BOSS的设定，打其中一个BOSS的时候另外一个BOSS会乱入，而这个乱入是完全随机的，你有可能把BOSS揍成猪头——好吧，考虑到游戏里本来就有个猪面，那就改成揍成生活不能自理，隐藏BOSS也死活不冒头，也有可能你在高难度下已经被BOSS打得哭爹喊娘，这游戏还莫名其妙地给你来个BOSS乱入给你补刀。

更扯的是，这游戏收集也是随机，你每次拿到的收集品类型都是随机决定的，如果是这样，那玩家最多认命多刷几遍，问题是这游戏竟然随机到了你还能重复拿到自己拿过的收集品，这就意味着从统计学的角度来看，有的人可能就真的一辈子都收集不全了——前提是这个人还没有被无尽地刷相同的游戏内容给无聊死的话。套个氪金手游的流行对比，这游戏非常考验你的血统，只有欧洲人可以白金/全成就，非洲人还是洗洗睡吧！



◀游戏中智障般的同伴AI也是槽点之一，高难度下玩家如果因为生命值耗尽掉进这个用来吃Pizza复活的房间，会发现队友要么已经在吃Pizza，要么很快就会加入你的行列，而四个神龟都被打进来后就华丽地Game Over了。

栏目主持 筒子君

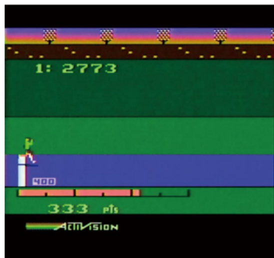
游运汇

GAME GAMES

眼看 2020 年东京奥运会已经逐渐临近，我们还是继续栏目之前的“奥运游戏专题”接着往下说。好吧，其实这期内容早就写好了，只不过前阵子一直给改版后的新栏目让路也就延后到了现在，这个前言已经改了三版了！嗯，来到了年后的体育淡季，除了已经过去的美国春晚和即将到来的 NBA 全明星，体育游戏圈子也是分外的平静啊，热情的夏天还是赶紧回来吧！

继之前的两期栏目后，这次咱们还是继续来说说奥运会的相关游戏。除了前面提到过的世嘉和 Konami 之外，奥运会这么大的一块蛋糕，仅仅是这两家公司自然也是吃不下的。所以除他们之外，在多年的游戏历史长河中，也有不少游戏公司或通过授权或干脆如 Konami 一般打造一些“类似”的奥运游戏来分一杯羹。

1983 年，在 Konami 推出了被公认为最早的奥运题材游戏《Track & Field》的同一年，大家十分熟悉的动视也于同期在雅达利主机上推出了一款叫做《The Activision Decathlon（动视十项全能）》的作品。顾名思义，既然是十项全能那么游戏中的项目自然也就全部都是十项全能中所包括的赛事，与同年发行的《Track & Field》进行比较的话，虽然本作的运动项目要多出了整整四种，不过因为多出来的只是类似 400 米和 1500 米跑这样雷同的项目，所以单就游玩体验来说，并不能为玩家带来什么新鲜感。不仅内容上没有实现什么突破，与《Track & Field》相比，《The Activision Decathlon》的游戏表现则堪 称是一场灾难。从游戏整体来看，本作的色彩单调、灰暗没有生气，场景细节也被《Track & Field》完爆，更惨的是游戏中所有的项目都是在一块比赛场地中进行，也就是下面图片中那个蓝绿色相间的疑似田径场一样的跑道上面。至于《Track & Field》中各种有趣的小细节，则更是不知道比《The Activision Decathlon》高到哪里去了。

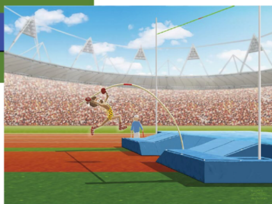


▲本作中除了跑步动作还算正经之外，游戏中类似投掷铁饼等角色动作宛如抽风一般，有兴趣的玩家一定要找找游戏影像来亲自感受一番。

虽然《The Activision Decathlon》最初版本表现不佳，不过动视后来一直没有放弃这一作品，直到十多年后的 PS2 平台上，还在《Activision Anthology（动视经典合辑）》中加入了本作。经过早期几代主机的移植之后，本作也有了一些的进化，其中比较重要的一次进化是在 Atari 8-bit family 主机之上，本作终于加入了多人游玩的模式。说来也是尴尬，虽然是一款体育游戏而且还是出在街机平台，不过《The Activision Decathlon》的初版是一个纯单人游戏。



◀如果非要在《The Activision Decathlon》和《Track & Field》找到一个水准相同的地方的话，应该就要算是这两款游戏都同样是磨损主机操作装置的杀手级别作品了，一方面游戏高强度的操作本身就已经对摇杆有着极大的损害，而作为十项全能中的一种，长度为1500米的中长跑运动则更是街机店老板的噩梦项目。



▲本作前些年还推出了手游的同名高清版本。

不止动视，咱们非常熟悉的动作天尊 Capcom 曾经也试水过奥运题材游戏。1992 年，Capcom 借着巴塞罗那奥运会的热潮，推出了名为《Capcom's Gold Medal Challenge '92（Capcom's 黄金联赛 '92）》的作品，游戏对应的机种是 NES，也就是国内玩家非常熟悉的 FC 红白机。当时，因为对于家用游戏开发的逐渐适应，以及 Capcom 原本就十分强大的制作实力，本作的表现在当时绝对算是非常出色的。

虽然是非授权作品，但在游戏细节上 Capcom 给出了十分严谨的态度，选手方面他们虚拟了十二个国家和地区的外观和能力各异的体育健将，游戏中除了竞赛本身外，对抗结束后还会出现颁奖画面，而且画面下方还会出现解说针对不同队伍给出贺词，大大增加了玩家游戏时的代入感。竞赛项目方面，本作共有田径、游泳、体操以及其他杂项四个大项，共计十八个小项目。除了其他游戏中都十分常见的一些项目外，马拉松项目可以说是本作中的一大亮点，在长达数十公里的赛事中，玩家不需要实时控制选手，而是在一个大的信息界面之下对选手在赛程中每一段的速度进行设置，每次设置完成后，画面会切换回赛道之上来依次显示玩家的排名以及速度。在比赛中玩家设定的速度越快，选手的体力消耗就越多，而如何将全部体力在整个赛程中合理分配就成为制胜的关键。因为摒弃了通过连打按键这种出傻力气的游玩方式，所以这项赛事的玩法更考验玩家对



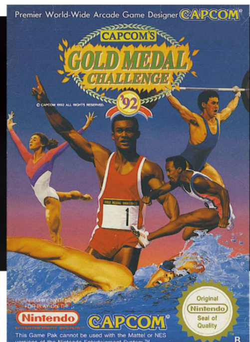
▲画面风格上，本作选择了搞笑的Q版人物造型，三头身的运动员加上夸张的动画动作让本作的整体风格显得十分轻快活泼。

马拉松运动本身的了解。而同样的，因为没有激烈的操作，之前提到的解说员在此时就担任了比较重要的任务，从赛事的起点开始，他就会一直负责将比赛解说到最终赛事结束为止。

在游戏方面，本作还有另外一个值得一提的突破，就是他实现了最多八人的多人同乐，不过其实现方式则只能是两人一组分开较量。

关于本作，一项十分有趣的事情是，因为宣传方式的不同，本作的美版封面使用的是真人运动员封面，而日版则是三位画风清奇的漫画角色担任封面先生，东西方文化的差异此处真是体现的淋漓尽致啊！





作为每次说到体育游戏就几乎都必须提到的 EA，它在奥运题材游戏方面的表现则相对不是那么活跃，他们旗下被认为与奥运关联比较密切的是在 1988 年推出的一款叫做《Caveman Ughlympics（穴居人 呕林匹克）》的游戏，不过 EA 当时只是负责了本作的发行工作，打造本作的开发商则是已经于 2001 年关闭了的 Dynamix。光是看名字大家就能感觉到本作一定不是一款什么正经的奥林匹克游戏，而实际上也确实如此。在游戏的开场动画中，刚刚点燃圣火的运动员就被一名样貌猥琐的穴居人用岩石压扁，继而奥林匹克就被他们改换成了“呕林匹克”。



游戏内容方面，本作共包含了六个游戏项目，全部都将现代运动与穴居人元素相结合，例如百米跑比赛中身后会出现剑齿虎追逐玩家；链球运动则将器具换成了自己的配偶，能将自己的妻子 / 丈夫扔得更远的选手将取得胜利；110 栏则改为了骑着迅猛龙跳过散布着石头的赛道，没有跨过石头的话，恐龙还会因为摔倒而进入眩晕状态；同样借助恐龙来进行的项目还有撑杆跳，玩家撑杆跳需要越过的目标变为霸王龙，无法完成高度就会被霸王龙给吃掉；而优雅的击剑运动则被原始人手中的石锤大棒所取代；最后还有一项穴居人的专属运动——“钻木取火”，玩家需要不断地摩擦木棒升温，并在适合的时机对着火苗吹气来引燃火堆。



除了有趣的项目设定外，本作的人设风格也比较活泼，不过游戏的背景音乐则显得十分诡异，主旋律是大家都比较熟悉的八位机电子音效（不过是很阴沉那种），但是又加上了节奏明快的鼓点，杂糅出的氛围可以说是非常混乱。

最后，无论是不是真正了解奥运会的人，应该都知道在篮球赛场上有一支叫做梦之队的队伍，尽管后来这个词被广泛的用在了更多地方，例如我国的跳水队和乒乓球队也可以被称作梦之队，但是这个词真正的由来还是因为 1992 年美国男篮所组成的那支超级强队。而梦之队首次出现在游戏之中就是在 EA 所打造的《Team USA Basketball》，不过因为当年机能所限，这款游戏如今看来其实也就只能卖卖梦之队的牌子，在内容上并没有什么可圈可点之处。而在之后的游戏历史上，真正将梦之队的各位大神都精细还原出的游戏，就已经是二十年后 2K 系列在《NBA 2K13》拿到授权的事情了。





▲将近25年的技术革新，梦之队在游戏中也有了全然不同的表现。

除了以上这些耳熟能详的大厂之外，早年间也有一些小厂商推出过许多主题相近而没有授权的作品。不过素质上大都十分一般也没有好的创意，不同于其他大部分体育游戏机能越强表现越好的规律，反而在 GB 掌机上有两款十分值得推荐的奥运主题游戏《Alien Olympics 2044 AD（外星人奥运会 公元 2044）》和《Track Meet（田径运动会）》。这两款游戏值得推荐之处都是在与人物设计方面，《外星人奥运会 公元 2044》中出现的类似星球大战中加·加·宾克斯的冈根人和未来机器人等造型都十分讨喜，加上 GB 掌机独特的黑白屏幕显示，颇有一种老式动画的韵味。



而《田径运动会》中，所有参赛选手依旧都有着出色的个性，而且在比赛过程中也有着十分丰富的表情及动作。虽然玩家的角色只是一名看起来比较平凡的普通人，而他的对手则一个个都各具特色，不过对比之下你会发现，至少主角和那些对手相比看上去更像个人……



▶玩家在游戏中的对手之一。

栏目主持：稀饭





游戏之最

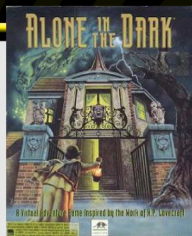
游戏界的吉尼斯世界纪录称号

新年伊始，要说近来最受大家关注的游戏，自然就是游戏形式和以往大相径庭的《生化危机7》，采用主视角形式，回归恐怖原点，这款作品在《P.T.》的启发之下找到了一个全新的切入点，来给系列粉丝们不同于以往的游戏感受，所以哪怕其首周销量和系列作品比起来并不出挑，在玩家之中的评价也算不得特别高，也还是有着自身独特意义的。本期"游戏之最"，我们也来趁着《生化危机7》发售掀起的这股"恐怖"风，来和大家介绍一下关于恐怖游戏的几个有趣的纪录吧！

第一款3D 生存恐怖游戏

"生存恐怖"（Survival-Horror）这一概念出现得颇早，很多我们熟悉的游戏作品系列都可以归类到其中，最广为人知的自然是"《生化危机》系列"，此外还有启发了这个系列的《甜蜜之家》（Sweet Home，详细介绍请看 UCG 总 410·411 期的"岁月拼盘"栏目）、专注于"躲猫猫"的《钟楼》、把神秘元素和恐怖相结合的《寂静岭》、强调团队合作的《求生之路》和世界观设定庞大的《死亡空间》等等。那么到底哪一款游戏可以被认为是**第一款 3D 生存恐怖游戏**？那就是《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）。

这款定义了生存恐怖这一游戏类型的作品诞生于 1992 年，开发商是已经在 2009 年关闭的 Infogrames。虽然这个作品后续的系列作大量采用来自其他文学作品的灵感，但系列首作是以 H·P·洛夫克拉夫特的作品为基础改编，所以本质上这是一款克苏鲁神话题材的作品，主角是私家侦探 Edward Carnby，前往一家充满了不死生物的古宅当中进行调查——这个模式几乎被全盘延续到了初代的《生化危机》当中，同时游戏里许多怪物都是没法彻底杀死的，有部分则需要通过解开谜题来将其消灭，这也成为了日后许多生存恐怖游戏当中的标准设定，例如《生化危机 3》里那个阴魂不散的追踪者。



▲《鬼屋魔影》的游戏封面，很有其所属年代的风格。

在系列初代之后，《鬼屋魔影》断断续续地推出了数个续作，新作是 2015 年的《鬼屋魔影 启迪》，但评价并不高。

持续玩生存恐怖游戏时间最长的玩家

来认识一下提姆·图里（Tim Turi），2011 年的时候，他住在美国明尼苏达州的明尼阿波利斯市，还只是著名游戏杂志《Game Informer》的一位助理编辑，并希望能够在编辑部当中争取到属于自己的一席之地。不过他证明自我的方法有点特别，并不是写什么大篇幅的新闻，而是花了 27 小时 8 分钟连续玩"《生化危机》系列"的作品，创造出了**持续玩生存恐怖游戏时间最长**的纪录。最后，他在《Game Informer》呆了足足七年，于业界闯下了属于自己的名声。而当出版业在美国出现萎缩后，他终于在 2016 年踏出自己的新征程，猜猜他后来前去上班的新公司是哪一家？他达成的这个纪录就是一个很好的提示，为了参与到自己最喜欢的游戏系列——《生化危机》的发展当中，提姆·图里加入了美国 Capcom，根据他的推特来看，他在 1 月 29 日已经开始打《生化危机 7》的四周目了，或许他哪天会打算再来创造一个"《生化危机》系列"相关的纪录？我们拭目以待。



Tim Turi @timturi · Jan 29

I have begun my 4th playthrough of RE7 O.O

17 · 79

◀提姆图里在今年 1 月 29 日发布的推特，内文是"刚开始玩《生化 7》第四周目 O.O"（编注：颜文字用得挺溜嘛）

第一款PlayStation 3平台上的章节式游戏

很多"《生化危机》系列"粉丝在第一次接触到《生化危机 启示录》时，第一个感觉肯定是这款作品非常像一部电视剧，每个章节都有前情叙述和后续剧情预告，而且章节的主角也会随着故事发展而更改。实际上虽然这个游戏形式并不常见，但也并非是第一次出现在游戏界当中，而恐怖游戏似乎非常适合这种形式，所以不少这一题材的作品都采用了章节式来增强故事的恐怖感。那么在 PS3 平台上第一个采用这一形式的游戏是哪一个？首先，这的确是一款恐怖游戏，另外，熟悉恐怖游戏的玩家应该对其名字有所耳闻，那就是"《死魂曲》系列"（部分玩家可能更熟悉《尸人》这个译名）在上个世代的最新作（也是系列目前最新一部作品）《死魂曲 新译》（SIREN: New Translation）。

游戏以一支前往羽生蛇村采访的美国电视台摄影队伍在这个可怕的地方挣扎求存为核心展开故事，虽然绝大部分角色都是欧美裔的人物，但实际上在性格特征上都能对应到之前作品中的角色，可以理解为是为了适应海外市场而作出的尝试。同时游戏的欧美地区版本也有不少变化，例如副标题改为更好理解的《血之诅咒》（Blood Curse），部分敌人被更换成各种昆虫，还加入了一些符合欧美口味的劲爆场面。被分为 12 章的游戏剧情也可以说是适应欧美地区口味的尝试。

最终游戏在欧美地区的评价尚可，Metacritic 平均评分达到了 78，Eurogamer 甚至给游戏的第一至第三章高达 9 分（10 分为满分）的评价。



▶本作有一个和《寂静岭》一样的坏习惯，创造怪物时总喜欢拿护士姐姐当原型。（笑）



画师：西达 Cida

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★正如上期所说，从本期开始，每期一张的 Gamehalo DVD 实体光盘就取消了，原光盘上的所有内容都会转移到网络上。大家可以留意 UCG 视频在各大视频网站的播客，或者访问游戏时光的新网站的视频部分，都能免费看到当期精彩的视频内容。而购买电子版的用户依然可以直接在 UCG APP 里观看当期视频。

★不知各位春节期间玩得开心吗？今年春节不同往年，精彩游戏可以说是接二连三，这也直接导致了本期杂志的内容大爆炸，一些新栏目的页数也被迫分给了攻略。截稿前 Koei 史上评价最高的游戏《仁王》已经降临编辑部，由于时间关系攻略要到下期了，还请各位期待。据说该作的白金难度是 10/10，两位负责攻略的编辑已经做好了必死的觉悟。

★2017 年 UCG 会为大家带来众多精彩好书，其中包括不少原版引进的版权书籍，有几本很快就会与大家见面了。只是由于审批关系，我们还不能确切给出上市时间，还请各位多多关注 UCG 的微博微信，当然还有官方淘宝店喽。2017，UCG 将继续伴你同行！



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博

http://weibo.com/ucgucg

UCG × VGTIME斗鱼直播间

http://www.douyu.com/ucgucg

《游戏机实用技术》微信公众号

UCG1998





Email 冰之天使：看了“空想科学”栏目之后我再也不敢说“不要在意细节”了，忽略“这些”需要多大的勇气啊……



初心者：不，一般人的我们还是不要在意这些细节比较好。因为比起这些细节，需要我们费心思去想去做的事情真是太多了。曾经看到一个说法，小孩子之所以会提出那么多稀奇古怪的疑难问题，是因为他们还没有学会忽略掉一些无关紧要的东西，而这种遗忘和忽视的能力，在大人的世界里面也是非常重要的。至于《我的世界》的方块人一拳打爆砖块需要多少力”这样的问题，还是留给“空想科学”来慢慢解答吧。（笑）



Email DipperBeyond：和机友讨论 UCG 这次年度游戏索引的进步，他说要是能网上查询索引就更好了，我想如果可以的话，可以把杂志索引和游戏时光的游戏资料库检索放在一起，在每个游戏的资料页放上杂志的索引。带来的问题是是否要把多年前的杂志中的老游戏也放上，如果都弄的话，工作量实在太大，不过可以细水长流一点点弄，老的杂志已经绝版，网络索引的话可能只是方便了读者，扩大了影响力，但是对于销量可能没什么贡献了。这样在 VGTIME 检索游戏发售日和看评测时候就可以宣传 UCG 的杂志。



稀饭：今年我们会将历年目录放到网络上，这样大家想要查哪期杂志做过哪期攻略就很方便了。不过和游戏时光混在一起的话还是有点怪，而且现在游戏时光对 UCG 的宣传也不少了，就不用和资料库放在一起啦。

编|辑|部 游戏风向标

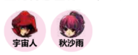
苍蓝革命的女武神 | 3人



如此豪华的声优阵容，各位声优控绝对不能错过这部"新番"。

——对于《苍蓝革命之女武神》拥有如此豪华的声优阵容，但却只是三流的过场演出，余烬感到相当可惜。

重力异想世界2 | 2人



沉迷拍照，不可自拔！

——到处望风景找宝箱完全忘记跑主线的宇宙人。

王国之心 HD2.8 终章序幕 | 3人



就算是老鼠也请您自重啊，国王！

——猝不及防目睹了米奇裸体的哪尼莫名感到一阵不适。

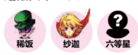
生化危机7 | 4人



等我洗完手你们就……哎？哪里来的陷阱！

——苍穹在《生化危机7》的"伊森绝命危机"中体验着花样死法。

蜡烛人 | 3人



从未有游戏让我感觉时间如此容易飞逝。

——经常因为蜡烛人只能燃烧十秒而不敢多用其能力照明的稀饭禁不住唏嘘道。

新编登场 水无月

各位读者大家好，经过几个月的实习期之后，水无月终于能够以UCG新编辑的身分正式向大家报到啦。因为各种机缘巧合，能够来到从中学时代开始就一直喜欢的游戏杂志的编辑部，从事这样一份和自己兴趣完美契合的工作，我也感到非常的幸运。关于我的编辑名，水无月这个名字是日语里旧历六月的别名，因为对六月这个月份有种好感所以选了这个名字（谜之音：真不是因为某蓝发驱逐舰小学生吗？）。在喜欢的游戏方面，总体来说自己在游戏方面涉猎范围还是挺广的，虽然主要以日式游戏为主，不过部分美式游戏、网游和手游等也都有接触。常常会一次性开了多个坑但没时间填，爱好囤积游戏的重度松鼠症患者（远目）。顺便我个人是"《火焰之纹章》系列"、"《女神异闻录》系列"以及"《黑暗之魂》系列"的死忠，非常欢迎喜爱这两个系列的朋友来一起交流。今后我也会继续努力给大家提供各种高质量的攻略和讯息，而工作中的错误和疏漏也希望大家能多多批评指正，谢谢各位（鞠躬）！



■之前搬家时把这两年购入的游戏清点了一遍，发现其中自己真正通关过的游戏还不到1/2……然而看着自己囤了一大堆的盒子还是会有强烈的满足感（典型松鼠症的心理活动）



Email song of the deep：刚发售不久就玩到了期待已久的《生化危机7》，耗时将近两个星期才完美本作，有点当年玩《逃生》的感觉。但风格大不相同《逃生》是无助，而《生化危机7》有枪啊，总觉得恐怖游戏加上射击要素就变了一个口味一样。比如EA的《死亡空间》，玩初代的时候吓得尿裤子（滑稽），而玩三代就好似一个很普通的TPS一样，没有初代的恐怖感了。但自己对抗怪物时的感觉又不大一样，请问小编们更喜欢哪一种的恐怖游戏呢？P·S：说到《逃生》，小编们一定都玩过吧？之前又在STEAM等平台放出了《逃生2》的试玩DEMO，素质非常高。小编们有没有考虑过等《逃生2》发售后制作攻略呢？我想这恐怖游戏的巅峰小编们不会放过的吧，期待！

苍穹：这种一代切手指，DLC切蛋蛋（未遂），二代砍下体（试玩版）的游戏小编我是绝对不会碰的，没武器就算了还不能洗手回血，你让我怎么玩。



Email 小蔡：在409期杂志上的"深度视界"版块里看到了两篇观点截（zhen）然（feng）不（xiang）同（dui）的文章，作为一个从1988年入坑的单机游戏主机党颇有感触，以下结合两篇文章来说说我的观点。

首先看看饭老板的文章——标题瞬间令我感到不能更赞同，但是看完全文，还是在争辩一个单机和网游的老问题，而且对于"魔兽世界"十几年新作不断、素质优良却又从未获得过全平台年度最佳游戏而充满怨念。

然后再来看筒子君的文章——全篇内容展现出了一个传统单机玩家的原（gu）则（zhi），只是标题里出现的"堕落"两字是我不能接受的，虽然我是一个从来拒绝网络游戏模式的游戏玩家，但是我认为网络和单机只是每个玩家根据自身喜好所作出的选择而已（虽然我以前在朋友间也有过鄙视网络游戏玩家的言语，但那是在朋友拉我玩网游遭拒后嘲讽我玩单机游戏无聊时的应激反应），所以单机和网游是不应分高低的。

说回TGA评奖本身，把单机和纯网游放在一起搞最佳游戏评奖本身就是不科学的，这就好像把空客系列和F系列放在一起评最佳飞机一样可笑。建议以后每年评两类最佳游戏奖，即纯单机及含单机内容的"最佳单机游戏奖"和纯网络及含网络内容的"最佳网络游戏奖"，而只有当年度在两方面都得冠军的游戏才能获评"年度最佳游戏奖"。



稀饭：我当时表达的原意其实倒是和读者大人说的正好相反，想要反对的就是当时一股觉得"我很喜欢《神海4》所以它就得是最佳"的舆论，毕竟正如我标题所说，游戏界大着呢，我们觉得好也未必就是最好。但看来当时是用力过猛，反倒让表达原意走歪了，只能说自己果然在杂文评论上的功力还是有待提升，让大家见笑了。至于《魔兽世界》嘛，正如读者大人所说，我都玩了十几年了，这游戏是个什么程度还是心里有底的，最多也就是随着游戏圈子发展而在进化而已，要拿年度游戏是不可能啦，倒不如等到脑后插管的时代再用《魔兽世界2》之类的拼一把吧。



Email 神罗的一个小兵：这次的大赏我原本是想投给《P5》的。不过最终还是投给了《FF15》。不为别的，只因这款游戏让系列粉丝等的太久太久了。虽然它比起它的老前辈们来说，有不少瑕疵。不过能玩到这款游戏，感觉已经是最大的满足了！不像曾经那样只能对着播片幻想。感觉情怀这东西有的时候真的可怕。UCG 开设了商城真的不错，现在还开始卖盘了！我不会告诉你们我已经预定了 P5 和尼尔了！算上家门口的书报亭搬走，以后我应该在 X 宝上大把时间都会花在看看 UCG 商城有没有什么新鲜货上面吧！最后说下这次改版，我最喜欢的是岁月拼盘栏目。因为我是从 PS3 时代开始转型玩主机和掌机游戏的，所以对于 PS 和 PS2 时代的经典游戏了解甚少。现在有了这个栏目，我就可以抽时间把这些经典游戏全部补一遍！想想都过瘾啊！

哪尼  说到补经典游戏，《P5》日文版发售前我不晓得中了什么邪，翻出了 PS2 版《葛叶雷道对阿巴顿王》的镜像用模拟器重温，结果玩了大概两章以后就不了了之。回想起我之前喊着多么希望 Atlus 把 PS2 的两座葛叶雷道重制，现在看来其实好像也并不是真的需要。



回家过年

插图：西达 Cida





Email 邵：UCG2017 大改版感觉很不错，特别是那个“萌新导航”。因为即使像我们这种天天看杂志的，有些看起来很基础的问题其实也不是很确定，而通过 UCG 这种杂志获取补充这方面的知识是很重要的。

最近听闻《铁拳 7》延期到儿童节发售，真的是生无可恋，但是没有办法，等吧，顺便问几个问题：

1.6 月 1 号出的《铁拳 7》到底有几个版本？能不能说明一下！

2. 预定的女吸血鬼以后能不能通过其他方式获得？我不是特别想预购，因为想等各平台的网络对战评测出来后再买。我特别希望在一个网络最好的平台玩铁拳，哪怕是 Xbox One ！

3. 关于豪华版带的季票和 DLC，是买了豪华版之后以后出的内容都免费，还是再出还要再花钱买？

4. 现在能达到 60 帧的 PS4 PRO 游戏有那几款？我觉着不大多吧，希望能都列举出来！

筒子君  因为平时编辑们也很少去考虑游戏发售的情况，所以下面的回答也是临时抱佛脚查来的，有纰漏的话请多多见谅。

1. 不知道您说的版本是指什么，地区的话，目前确定欧美和日本以及亚洲其他地区都是同时发售，对于国内玩家而言，首选自然是中文版本。至于特别收藏版的话，亚马逊上有一个 149.99 美元的收藏版，包括一个 12" x 18" 的雕像、原声碟、收藏铁盒、特制收藏盒以及游戏本体。

2. 附送的吸血鬼姐姐艾丽扎，目前已经确定肯定会通过后期付费的方式添加，不过如果本作是你的必入游戏的话，自然还是通过预购赠送获得，能省则省嘛。网络的话则是见仁见智了，还是在自己最熟悉的平台玩来的好，至于连接问题的话，除了《街霸》之前的问题外，其实大部分格斗游戏的网络服务还是很稳定的。

3. 关于格斗游戏的豪华版的话，其实大部分送的内容都很难达到玩家刚需的价值，如果不执著于服装或其他乱七八糟的东西，后期单卖角色的话其实也是不亏的，然而对于这种长期更新的游戏而言，不管你买什么版本，后面该花的钱绝对是少不了的。

4. 支持 60 帧的游戏还是不少的，所以一一例举真的太难了，而且这个世界上本来也就没有什么 PS4 Pro 游戏啊，只有用 PS4 Pro 运行的 PS4 游戏而已啊，而现在 60 帧的 PS4 游戏也已经很多了。而之前因为索尼方面的限制只有推出了强化补丁的游戏才能实现优化，而在最近即将到来的最新 PS4 系统更新内，已经可以对所有游戏进行自主优化了，可以期待一下。



Email 蓬莱山道具屋：去年才开始买《游戏机实用技术》，但学校旁的报刊到货时间有点迷，暑假过完才拿到暑假合刊，而且动不动就漏一期两期的。（像 391 期完就是 393 期，中间的 392 期就没了，看了看 392 期的封面才发现我错过了好东西。）现在跑去另一家报刊亭，订了一年。留了手机号，本以为会发短信通知我去拿，结果是要自己看时间去拿，像今年的春节合刊在开学前一天（也就今天）才拿到。拿到书的第一件事先看“读编往来”，发现 2016 年度编辑部十大流行游戏里《Fate/ 新世界》排到了第十！我本以为这种小众的而且较晚才出的游戏会比较少人玩呢，现在看来编辑部的月球人还挺多的（笑）那么问题来了，这游戏出·不·出攻略？特别是在还出了港中的情况下，我希望有份完整的中文攻略，不祈求放在《游戏机实用技术》了，放《掌机王 PLUS》总行了吧？

宇宙人 其实……《Fate/ 新世界》攻略在《PlayStation 专门志》第五期上已经做了非常详细的攻略啦！直接到我们的官方商城上面就可以购买到哦。同样，《游戏机实用技术》或者其他相关刊物如果不方便去书报亭的话，也可以直接到我们官方商城上面购买非常方便哦。

小编假期总结



因为今年编辑部的休假时间进行了修改，略微缩短后的假期其实过得十分紧凑，外乡人的我想要在家里多待些时间就要在春运车次向想办法，于是赶着夜发朝至的高铁回家后，又需要面对春节中的诸多琐事，身体的疲乏一直没有缓解过来（悲哀的是我乘坐的车厢里充斥着各种熊孩子，一晚上的时间内哭闹声此起彼伏，这可能是我人生中度过的最漫长的夜晚之一）。至于假期生活，因为家中的父亲生病入院，基本上都在医院陪护，偶尔抽出时间出来玩耍其实也不怎么尽兴，姑且算是过了一个假年吧。



去年假期懒散了一下，感觉回到编辑部之后进入状态前的挣扎期特别特别漫长，考虑到回来上班后六天就要做出一本杂志来，今年是不敢作这种死了，所以实际上休假时间可能只有一周左右，初二就开始着手写稿子。没想到憋太久没控制好力道，这期 ASAP 情报中心就华丽地写超了，于是被砍了，只能和大家下期再见，好气哦！我决定像一个看到福建人的广东人那样保持微笑！鉴于实际休息时间短，也没去什么地方逛，深居老宅如我自然无遗憾，要说不满，就是我家所在小区不准摩拜单车进入，想骑也没法骑，白白浪费了春节的运动时机。



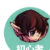
由于要配合游戏时光的同事们，今年 UCG 的放假进行了调整。总的来说就是和国家规定的春节假期更加接近，这使得编辑们拥有了和家人一样的假期。对于我这位已经成婚的大龄玩家来说，这也意味着玩游戏的时间大幅减少，毕竟要多抽时间陪家人，而且今年我的父母也从家乡赶了过来。所以整个春节我就是把《FF15》打了一小半，其他时间都在各位走亲访友，称得上娱乐的就是看了 3 场电影（《西游伏妖篇》、《功夫瑜珈》、《降临》）。这欠下的游戏债，真是不知要还到什么时候了。



睡了吃，吃了玩，玩了睡。是的，这是我想象中的假期生活。然而实际上并不是这样，来自家人、朋友以及亲戚的各种活动占据了假期的绝大部分时间。不过即便如此我还是设法把《生化危机 7》给白金了，这也是这个假期期间我惟一玩过的主机类游戏。其余时间都用来补补 PC 上的各种……咳咳，日式文字类冒险游戏、《少女前线》以及《命运大订单》上了，这样看来真是个有意（颓）义（废）的假期呢。



春节前因为私事，和夫人一起回无锡老家呆了一周，于是这个春节就选择留在深圳陪岳父母一起过了。然而除夕那天又不幸感冒发烧，几乎一天都在卧床中度过，因为吃药和补觉错过了除夕夜的一大波红包（好像重点不对）。总之也是第一次经历在深圳的春节啦，因为没有老家那么多走亲访友的活动，所以总算也有了比较充足的时间来补一补近期的游戏了，包括《生化危机 7》、《新枪弹辩驳 V3》、《SD 高达 G 世纪 创世》以及在终盘部分坑了很久的《绯夜传说》。另外，假期还把之前因为工作繁忙一直没有去看的《星球大战 侠盗一号》给补了，结局真是让人唏嘘不已。顺便感慨下麦叔最近出镜率真是高，算上之前的《奇异博士》和《死亡搁浅》预告片，短短两个月已经 3 次看到他在屏幕上亮相了。



春节走亲戚的时候，猛然发现别人家电视柜下面多了 PS4 主机，一打听原来还是一台国行。想想对方也算是曾经把我拉入主机游戏坑的人，如今都抱着孩子成天忙活了，所以我也很少跟他聊起游戏之类的东西。记得去年他见我入手了《宝可梦》，因为之前没有玩 3DS，就让我帮忙领梦幻的特典，几经周折终于传到了他手上。人到中年却并没有完全放弃主机游戏，反而跟上了时代，大概也是托了国行和中文游戏市场逐渐发展起来的福吧。



寒假总结在小编寄语那边说完了八老师才征集，这让我情何以堪！所以这里总结一下寒假的时间分配好了。

寒假游戏时间分配：睡觉 50%、玩游戏 20%、拜年逛街见基友 10%、看电视 & 动画 10%、其他 10%

游戏时间分布：沉迷跳楼 50%、肝手游 40%、推黄油 10%、其他 10%

结果：什么都没干成！



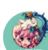
今年的春节尝试了一次以前没有尝试过的事——留在外地过年。尝试这事的理由很简单：没买到春运的票。春节没能回家就很可惜的没能吃到妈妈做的菜，也没能和在春节假期里从各地返回故乡的姬友们来一次久违的见面（虽然有几个家伙的工作地点就在编辑部所在城市的隔壁）。虽然今年没能回家过年，不过妈妈寄了一些广西的柚子给我，在宿舍的电脑前抱着半个柚子啃时就回想起以前寒假时在家里的电脑前抱着半个柚子啃的日子……咦？似乎没什么变化？



今年假期比以往要短一些，所以感觉时间更是过得飞快。玩了《重力异想世界 2》，没通；看了第一遍《降临》，没懂；看了第二遍《降临》，略懂；看完《你一生的故事》，牛逼；大年初一，尴尬——因为很可能看了一部假的周星驰电影，不过实际上那确实也不是一部真的周星驰电影。流水写到这儿，假期生活总结的字数还差着 1/3，感觉比写篇攻略还要难上好几倍。不耻下问请教解决之道，被告知以后主动放弃假期就不会有这个烦恼，别说，还真是个好办法。



老家亲戚很多，假期基本上都在各种聚餐。工作之后开始重视起吃的问题来，所以能在老家吃到熟悉的美食还是相当高兴！对于我家而言，看春晚是必不可少的一个环节，不过今年的春晚不如往年看得专心，当然是因为抢红包去了。也正因为春节活动太多，导致春节期间都没玩任何的游戏，《FF14》的各种春节活动都没做，实在是让我心痛。另外，本来春节是想看完一部 700 万字的小说，但最终发现只看了不到 50%。正因为看得不快，发现了小说中的不少错别字，让同为文字工作者的我感到难受。



这几年觉得放假的时候比上班还累。因为上班工作其实是个很单调的过程，每天准点起床、走到编辑部、坐下来打开电脑、写稿子或是打游戏，这是一套早已铭记于心的流程了，操作起来也自然是非常熟练。但放假之后，今天可能要去见亲戚、明天要陪爸妈去超市采购、后天又被安排了一大堆打扫房间的活儿，虽然都不是多么耗费体力的事情，但由于不在自己熟练掌握的范围内，也就导致了需要耗费更多的精力去应对。十几天假期结束的时候，我居然有了一种“解脱”的感觉……？



作为对于节日没有太多情感的实在人（不放假的节就不是好节）。过年对于我而言只能算作是一个简短的休假。晚睡晚起，打一天的游戏，看一天的电影。偶尔走访亲戚，出门踏青也是悠闲自在。不过对于过年很多麻烦的事情还是表示非常蛋疼。其中莫过于除夕夜晚的尴尬晚会，和一天要放两次的过年鞭炮。前者，很不想看又不得不看，最后刷着微博抢着红包就在椅子上陪家人咸过一晚，而后者，我爸每年买的鞭炮都是 1000 响起步，还是特响的那种，炸的一晚上耳朵都是嗡嗡的。

想家《大软》全盛时期的模样，但看到“少数编辑选择留守”、“最后的守护者”这些字眼的时候，真的忍不住泪目了，就像之前 UCG400 期的一

后的开发故事的机会。但正如我们目前的状态一样，比起墨守成规，纸媒更应该主动寻求变革和适应时代的步伐。

Email 机械浜 Karas：不知不觉一年又过去了。从初中到大学，和 UCG 相识快 7 年了，也算是半个老司机了。希望新一年里也要继续努力工作拼命玩啊！！！所以最后祝 UCG 所有小编工作顺利，鸡年大吉吧（滑稽）。

余烬：非常感谢这位读者对我们的祝福，在新的一年继续努力工作拼命玩是必须的！看杂志 7 年应该算是老读者了，至少比我来编辑部的时间要长。作为新时代的大学生，要讲文明树新风，说了吉怎么能说吧！拿到杂志时估计学生朋友也快开学了，也祝大家开学快乐（滑稽）。

Email 特例：2016 年末任务报告：随着 2017 如约而至，我完成了组织派来的 2016 最后任务，已经掌握路西斯王国的王子一行人位置，但他们好像并没有因为亡国而放弃愉快旅行。有相关人员报告，在一处深山遗迹中发现某种巨型犬类（也许吧，反正不听话～）

三日月：干得好，组织已经给你安排了最新的任务了：去日本找一个叫威廉·亚当斯的武士，他可能会称呼自己为“三浦按针”。由于他长得好像某个狩魔猎人，所以要找到他还是很容易的。不过他身边应该全是一些妖魔鬼怪吧，因此这个重要任务就交给你了（拍肩）。

Email 疾风之翼：画了一张图概括 2016 年的游戏。（PS：不如下次“最上游”来盘点一下“十大有钓鱼要素的游戏”）

八重樱：UCG 的读者中真是藏龙卧虎呀，不得不说，看到这张总结图的瞬间我喷了一屏幕的咖啡 orz。要不是读者将它画出来，我还真没有发现去年居然有这么多主角沉迷于钓鱼……

强行甩锅

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email 小见川凛华：410·411 期"空想科学"栏目关于 EVA 的很有趣啊，可不可以做一期《飞跃巅峰》的呀。

纱迦："空想科学"栏目其实是初心者童鞋负责的，我问了一下他说似乎没有这方面的计划。这个栏目也是刚刚开始，我们还要总结一下，而且还需要各位提出自己的问题，我们才能进行解答。不知你对《飞跃巅峰》有什么不解的地方呢？



Email M-E：我觉得如果在每期的《游戏机实用技术》加上一个二维码用来同步到手机上的 UCG 中会更好，因为我一直是买实体书，如果书不在身边想查看攻略时就要重新购买，不是很划算作为读者我是这么认为的。



八重樱：这个吧其实有点难实现，因为实体杂志是可以传阅的，如果扫二维码就能同步到手机的 APP 中的话，那就等同于我们的电子版可以被任何人免费阅览到了。



编辑心情



六等星

正写下本段文字的时候，距离《仁王》的解锁就还剩 2 年了（2 小时）。作为一名资深"仁学家"，这款游戏真是盼星星盼月亮，也赋予了最大的精力去攻克这款游戏，也不免和圈子里面的朋友夸下海口，准备全球首白《仁王》。然而当我知道游戏在欧洲 1 月 28 日便偷跑的时候，我是很绝望的。然而直到此刻，《仁王》的白金也没有诞生，一面暗暗窃喜，一面也担心这个白金是否自己也无法斩获。

期间不少朋友问我，为何会追求首白这种东西？

相似的问题一直都是游戏圈的日经话题，为何追求等级？为何追求白金？不过首白相对于这些还是有着不小的区别，讨论热度也比较低。首先首白本身就没有任何证据可以证明你是世界第一个白金的人，但是首白的意义绝非白金或者等级所能媲美。没有攻略给你参考，没有朋友对你提供帮助，一切的一切都依靠自身对于游戏的理解和身体大脑的灵活所完成，这也是 ACT 类游戏更适合首白挑战的原因之一，其所能给人带来的成就远比 PSN 等级排名高出许多。

不过对于发售时间的不公，这类挑战始终无法成为一项正规的比赛，只能作为我们这类玩家自娱自乐，爽于嘴上的一项游戏外的活动罢了。（记起《鬼泣 DMC》PS4 版发售时获得首白的那份喜悦，在没几日后被偷跑的欧洲土豪们拉下，犹如被小锤锤暴击胸口。）

希望今后游戏的发售时间能够完全统一吧，在这等《仁王》之际，欧洲都已经玩了快 2 天了。



本期奖品



大奖：《战国BASARA 真田幸村传》圆珠笔1支
《怪物猎人物语》海报6张

问卷调查

1. 您是否关注任天堂的新主机 NS，你希望 UCG 如何报道 NS 的首发。
2. UCG 目前已经推出了《潜龙谍影》、《神秘海域》、《如龙》的终极档案，均受到了玩家和市场的一致好评。你还希望 UCG 推出哪些系列的终极档案呢？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 3 月 3 日，以发件日为准。

406 期奖品

《核心重铸》小模型得主

张易雄	北京市

各类书刊电子版得主（5 名）

特例	1027695912@qq.com
babyvox20063304	babyvox20063304@sina.com
消失不见	wannnnnng@vip.qq.com
德军指挥官	807751235@qq.com
嘘嘘	895633061@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

果汁



不知道各位读者有没有度过一个愉快的春假？虽然我没有在假期里到处旅游，不过和家人、朋友一起玩了好几天也足矣，剩下的时间还是在打游戏嘛。

目前一月新番已经播了不少内容，这里就接着上期寄语的内容说说自己喜欢的几部作品吧。首先观感最好的就是《小林家的龙女仆》，本作继承了京都动画一向的精致风格，还追加了一些原作没有展现的细节，笑料也十分充足，适合茶余饭后观看。另外一部个人比较看好的就是《小魔女学园》，剧情简单粗暴但是每个角色都很有魅力，流畅的作画也让观众看得很舒服，不禁让人稍微回忆起旧时 2D 动画的那种感觉，顺带一提这类题材的动画似乎特别受到欧美观众的喜爱……另外一些萌系作品比如迷路帖、珈百璃之类的就不多说了，说起迷路帖，比起卖萌它更像是一个清新的福利番啊！

本期个人签名
火纹手游真好玩！

乌冬



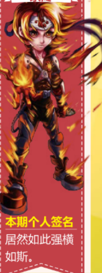
◆《暗影之诗》最近脸黑得可以，打牌被发牌姬制裁，即使用的是目前环境最强的卡组，也是该来牌的不来，不该来的一直来，结果自然是接连吃败仗，连做每日任务都要花很长时间。同样的还有抽包，最近 1 个月都没看过彩卡，新补充包里的皇室彩和龙族彩更是死活抽不到，导致一直无法集齐新头像。

◆这季的新日剧只追了福田雄一执导的《超级上班族佐江内氏》，和《勇者义彦》一样各种梗玩得飞起，还有法师和佛祖这些熟悉的福田班底，不过由于是黄金档，"福田风格"已经收敛了很多（笑）。

◆《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》的剧情真是越来越迷，便当发得莫名其妙，还有剧情的展开也是突兀，现在即使是下一集全员便当我都不会觉得奇怪。不过话说回来，最近几话的战斗画面都做得相当棒，看得很爽，而且从接下来的剧情走向来看应该是要有大阵仗了，希望不要又是嘴炮解决就好。

本期个人签名
搬了办公桌的位置后各种东西找不到……

余烬



▲终于是回家过年了，可以好好休息一下了！然而并非如此！春节期间每天都早早地起来，然后各种陪朋友走亲戚，没有一天是真正放松下来休息了的。最重要的是，还没玩什么游戏，浪费了大把无工作压力玩游戏的好时光。虽然想凭借上期的小编寄语在春节期间拉几位朋友入咱们杂志的坑，但估计效果不好，看来自己确实不会面对面推销啊！

▲春节确实没玩什么游戏，但看了一部东方玄幻小说。之前看的小说都是科幻或者奇幻，这种东方玄幻小说在三味线的推荐下也是第一次看。虽然确实缺乏一些值得思考的内容，文字也过于口水话，错别字还不少，但对于我这种崇尚剧情的人来说还是蛮喜欢的，这也许也是因为我是第一次接触这种题材吧。从这本小说中也学会了不少以前不常用的词语，比如"强横如斯"。看来以后写攻略时也可以写道"这最终 BOSS 啊，强横如斯！"

本期个人签名
居然如此强横如斯。

胜负师



【铂】终于没有食言，折腾了大半个假期搞定了《FF15》的白金。可能是因为放低了预期，就算是被各种吐槽的第 13 章，我也玩得很坦然。不就两个小时满地滚吗？忍一忍也就过去了。最满意的是两场与召唤兽的战斗，配合雄壮的音乐，很有《战神》的气魄。看着 STAFF 缓缓升起时更是感慨万千，我是有多久没日夜颠倒地撸日式 RPG 了啊？唉……

【金】打《FF15》时，胜子时不时会在我旁边看一会儿。他会很认真地问我这个游戏讲的是什么故事，没多久就能熟练地背出四基友的名字，隔天还问我诺克提斯有没有打败帝国之类的问题。我觉得儿子以后有可能成为一个剧情派玩家。

【银】胜子一边给我捶背一边说："爸爸我看你在伸懒腰，是不是累了啊？"我笑眯眯地说："是啊是啊，老骨头不中用了。"儿子好像明白了什么，对我说："哦，爸爸你的骨头用了 38 年了，我只用了 7 年，所以你的是老骨头。"这个……说得如此在理，我竟无言以对。

【铜】最近听得最多的是 PS3 版《尼尔》的 OST，真的是名不虚传，好听到爆炸，让我忍不住又开了老《尼尔》的坑。希望新《尼尔》推出之前能搞定吧……我是不是又在立 FLAG 了？

本期个人签名
打败帝国？打败帝国哪有钓鱼重要！

宇宙人



☆过年期间大概有 50% 的时间都是在梦里过的，感觉把一整年缺了的睡眠时间全都补了回来。然而睡眠是补足了，游戏坑还是填不过来，要知道 12 天假期 50% 时间睡觉之后就剩下 6 天，"6 天"时间除去拜个年见见朋友看看动画大概就 2/3 了，剩下打游戏的时间前后不到 50 个小时，如果不换游戏的话大概也就够打一个，so sad……可见年假的时间根本不耐用。不过引用朋友的一句话——"睡过去的时间都不算浪费的"。对于全年睡眠不足的我来说这句话深感赞同。

★过年期间跟基友去了一趟街机厅，见到拳击机就顺便玩了一下，然而不知道是谁拿走了拳套，于是就空手上阵，结果发现这玩意里面居然是硬的，以至于打完回来手指关节肿了好几天……这件事告诉我人体是脆弱的，能嘴炮就千万不要打架。

本期个人签名
マジやばくね

稀饭



【游】新年假期后回来第一个我关心的新闻就是噩耗，《辐射 避难所》要出 Xbox One 版和 Win 10 版，这意味着在国区 iOS 因为游戏中文化而被打回原形过一次的我，又到了要开新档的时候了……我就不盼什么 iOS 存档转移到 Win 10 这种白日梦了，只求 Bethesda 你们能下次给个痛快不，要么一次出全在所有平台，要么就别移植个不停了，累觉不爱啊！

【剧】目前在观望新剧《APB》，讲述一个百万富翁买下一个警察局运营后的故事，大家可以理解为钢铁侠不当英雄改当警察局 CEO，目前看来第一集评价还可以，但后续发展有待观察，多看几集后再来决定要不要给大家推荐一下。

【书】去年得了马伯庸亲王签名的《龙与地下铁》后成了他的忠实读者，所以这次 17 年 1 月他出的新书《长安十二时辰》也是第一时间求熟人讨了本签名版，懂行的读者估计都看出来了，这个名字其实就是在致敬美剧《反恐 24 小时》，讲的是发生唐朝时期长安的一次"恐怖袭击"事件，感觉比略为低龄向的《龙与地下城》更对我的口味，当然最精彩的地方还是在于亲王对于那个朝代的元素和现代反恐机构的融合，感觉看完自己也学了不少以前根本没接触过的历史知识。

【画】该推荐的漫画在"ASAP 情报中心"里已经说得差不多了。这里推一个不适合放在上面的，不查不知道，《新手巨乳妻》的单行本已经出到第 11 卷了，我好兴奋啊！（不要被台版译名骗了，其实基本上是个日常漫画）

本期个人签名
我已经是在《魔兽世界》里成为了先知/战争领主/狩猎大师/伊利达雷大师的男人！想起来都觉得手指痛……

三日月



《生化危机 7》的素质之高超乎我的想像，我上一次玩恐怖生存类这么投入已经是《恶灵附身》的时候了。游戏的很多地方都让人眼前一亮，剧情方面埋的坑实在有点大，而且后半流程还是有点赶工的迹象。然而好玩就是好玩，因此我很难得地把季票也给买了。

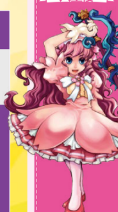
结果第一个 DLC 发售后，我就开始后悔了（望天），说好的补完剧情呢。

春节放假除了各种亲戚朋友聚会外，我基本就是各种看书玩游戏（PC）。主机方面的游戏就只玩了《生化危机 7》，还顺便把游戏给白了。难得的是，我是在亲戚父母前打通这个游戏的，不得不说真是个新奇的经历（上次在家人围观下打通的游戏还是《COD 现代战争 3》）。顺便一提，家人对这游戏的评价还不错。

本期个人签名

仁王我不玩的，不要安利我了。

八重樱



★今年编辑部春节放假的时间做了一些调整，使得我有了更多的时间陪伴家人。去了一趟位于珠海的长隆海洋公园，看到了巨大的鲸鲨和很多新奇的海洋生物。其实我是有点反感将野生动物囚禁于一个有限的环境中供人欣赏这种行为的，但不得不说长隆海洋公园在海洋动物的养育方面做得确实不错，看着鱼们悠然自得地在游来游去，自己的心情也不禁放松下来了。不过大概是因为中国人好吃的体质作祟吧，每看到一个没见过的新品种，我第一反应都是“能好怎”orz。记得科普节目中说过，很多生物之所以没能成为人类的主食，正是因为不够好吃的缘故，否则像树懒这种生物怎么能一直活到现在呢？想想还真是挺有道理的 orz。

本期个人签名

あなたのような人が生まれた　世界を少し好きになったよ

古林



“只需要当条咸鱼就好”的春节假期眨眼就过去了，过年期间四处奔波跑亲戚，真的相当忙碌，因此玩游戏的时间也大大减少。回过神来发现上班的日子近在眼前，内心的遗憾真是说也说不清。我还做梦说要在假期里玩这个那个好多个游戏呢……

这几天对《火焰之纹章 英雄》这款手游颇为沉迷。其实我是个很少碰手游的人，但《火纹》实在意义非凡，所以还是心甘情愿地一头扎进去了。让人欣喜的是，《火纹》就算成了手游，也还是保留了一些特色，挑战强敌胜利时能获得强烈的成就感。估计等到实装苍炎晓女，就是我开始课金的时候了。

本期个人签名

杰克爸爸我好喜欢你呀！

昴星团



★估计大家拿到这本书早已过了元宵，这里先给读者们拜个晚年，鸡年大吉。

★回老家之后才发现那乖巧的大外甥已经能和大家交流了，不过他说的话基本以家乡话为主，遇到我这个从小在异地长大不会说家乡话的人简直就是鸡同鸭讲，所以我们之间的交流往往都是重复对方说的话（估计他也不知道我说的什么），直到其他家人过来解释他在说什么为止。但即使这样也能让他笑得特别开心，小孩子真是好对付啊（笑）。

★过年找老家的朋友一起去汕头市区里玩，下午因为有点下雨就取消了户外活动的计划，转为看电影，不过没想到几乎家家影院都爆满，想看的电影要不就是位置不好要不就是根本没位，无奈之下看了个《大闹天竺》，看完之后我几乎整个人都给跪地上了，先撇掉剧情乱特效差笑点俗的问题，我想知道自己为什么在鸡年贺岁档里看了个猴片？

本期个人签名

《假面骑士 Ghost》已补完。

纱迦



★由于过年期间回了 LP 的娘家，因此游戏时间比想像中短了很多，短到《FF15》才打了一半，简直悲伤。开工后刚想补完《FF15》，却发现《丧尸围城 4》更新了两个难度，《仁王》可能是 Koei 史上评分最高的游戏，《双截龙IV》习惯之后每天都忍不住要玩上几盘……

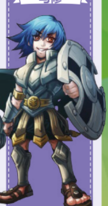
★有时发现人的审美观还真是准。人人喊烂的《苍蓝革命之女武神》，我倒是从一开始就觉得超棒，不管是画风还是人设还是系统，都有种非玩不可的冲动。当我进入游戏后映入眼帘的是当年做《荒野兵器》的那家公司的招牌。好吧，我算是知道为什么了。

★春节期间的一件大喜事是费德勒勇夺澳网，拿下了生涯第 18 个大满贯。话说自从 2012 年之后，凡是我看我牛的比赛他都要挂，这次澳网也不例外。在对阵锦织圭的时候我看了 4 局简直吓尿，赶紧关掉电视，不一会儿就传来好消息。这次决赛上演时我和家人在高铁站，心里实在忍不住就掏出手机刷了下比分，第一次是第 4 盘大比分落后，第二次是决胜盘一上来就被破发，吓得我赶紧关机保平安。结果等了一个小时后打开手机一看——耶！

本期个人签名

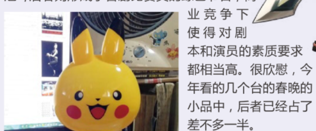
过年别看阿森纳。

马修



又在深圳过了一个春节，大年初一街上人少得有些冷清，而且还下了雨。不过毕竟父母都在，所以这个年过得也是非常的满足。

有爸妈在，陪着父母看各台春晚便也成了必备的节目了。我个人是比较喜欢喜剧的，所以相声小品基本都看了一通，怎么说呢，现在国内的喜剧应该已经完全分成了春晚和商业两种风格了，前者往往缺乏笑点和包袱，演员表演也都夸张而且尴尬；后者则形成于喜剧比赛类的综艺节目，商业竞争下使得对剧本和演员的素质要求都相当高。很欣慰，今年看的几个台的春晚的小品中，后者已经占了差不多一半。



网上看到个奇怪的皮卡丘台灯，心血来潮拍了下来，脸大而且可以把脖子拉长，可以说是阿罗拉形态的皮卡丘么？

本期个人签名

今年大概是来深圳的十多年间过得最暖和的一个春节了。

六等星



┣想必其他人都在说些过年的琐事，我还是来聊聊回家后的游戏生活。真是从放假的第一天开始就“气“不断，大概要一直气到这期杂志送到各位读者面前。

卜、气：由于过年后一波游戏即将发售，而截稿日又恰逢在《仁王》解锁那天，于是寒假期间便将接下来大半月需要完成的工作解决了大半，另一方面《DOTA2》也开始冬季活动，使得寒假时间严重不足，本兴致满满买来的《生化危机 7》直到放假结束还没拆封，气。

卜冫气：结果好不容易空出了《仁王》发售后的那几天时间，却发现美版游戏要提前一天半就解锁，本来还想冲一波《仁王》全球白金排名的，现在看来只能观望一下港服能不能冲到第一。面对这些中东欧美偷跑的 dalao 们，气

卜冫气：此时此刻坐在电脑面前写着小编寄语，边回想着之前这些令人气愤的事情，哎呀，好气啊！气！

本期个人签名

没有仁王我要死了，快扶我仁学家起来！

白菜



□ 2017 年在《苍翼默示录》方面有了新的突破 ：一直以来屈服于高级连段的难度、只能全程打民工连段求稳定、不仅看上去不美观且伤害也大幅降低的我的 Es，在经过一个寒假的潜心修炼后，终于能够在实战中稳定打出兼具观赏性和实用性的高级连段了。同时对于这个角色的理解也有提升，并开发了自我感觉相当完善的一套对战思路。虽然不敢说能够颠覆角色性能上的认识，但至少可以昂首挺胸地说出“我是 Es 使”这句话了。对于游戏发售前就将这个角色认定为主战力的自己来说，这是一次相当值得庆贺的成功，也算是对得起白金的两作《苍翼异闻录》。

□集换卡牌游戏 WS 又迎来新的一轮禁卡表。《伪恋》再一次陪跑，我大万里花到底什么时候能再放一个出来啊？



本期个人签名
每次回到老家都要过一段发炎和咳嗽的日子。

秋沙雨



☆“《传说》系列”的新手游《TORays》目前开始了事前登陆，虽然在第二个 PV 出来时就感觉到依然是用“《光明神话》系列”和《梦幻同盟》的那些素材，但是本篇 PV 出来之后还是被震惊了——过了这么多年，这攻击音效就没想过要换换吗？话虽如此游戏还是会玩的......比较有意思的是，这游戏的首字母缩写是“TOTR”，这让人不由得想起多年前在《圣洁传说 R》里给了几张 CG 图之后就再也没有什么然后的《风雨传说 R》......

★这个月月初拿到了来 UCG 编辑部之后的第二个手办（平时沉迷买小粘土，简直不务正业），这手办比较神奇的是手办脚部是用类似磁力的东西和底盘吸附在一起，这让平时看惯了拼接式底盘的我感到了震惊......至于买了什么手办，看看我这期的个人签名吧。

☆多加一条来说说乙女游戏，那就是......我心中的 Best 乙女游戏已经从《遥久 3 with 十六夜记》变成了《遥久 3U》。

本期个人签名
In blackest day, in brightest night.

初心者



春节回老家前，再次思来想去要不要把主机搬回去继续把新作搞一下，但看到那笨重的大黑盒子和一堆线缆，为了来去自如，还是选择了便携的 3DS。然而结果也就是带回去基本没有碰过。于是这个时候就特别想要一台 Switch 这样的机器来完美解决这个大难题，还剩 20 来天，已经等不及啦！

《火纹英雄》接近 40 抽才出了一个五星角色，再看到朋友的五星如泉涌，让我直接就放弃了继续肝下去的念头。现在看来，他们在手游这一块确实没有非常用力，更谈不上如何动摇手游领域的游戏规则，反而只是在遵循已有的模式，但收获的宣传联动效果却也相当不错，每次的新动作都足以引发一波热议。既吸引了新玩家，也让原本就在玩正统的人重新认识到正统作的亮点所在。

本期个人签名
Stay hungry. Stay foolish.

哪尼



◆《王国之心 0.2》真是太好玩了，盼星星盼月亮终于盼到了水姐自己当主角的一天，那一句坚定而帅气的“私はマスター・アクア、心配はいらない（我是大师 Auqa，无需为我担心”），更是让我这个水姐脑残粉彻底沦陷。野村爸爸，这三个多小时的流程根本不够啊，请专门为 Aqua 设计一款完整的黑暗世界冒险物语吧。

◆放假时去电影院看了《降临》，丹尼斯·维伦纽瓦这位加拿大导演独特的镜头处理和氛围烘托依然牛逼到不行。不过因为我之前并没有看原著小说《你一生的故事》，因此很多剧情上的细节都没能完全领会，本想过年期间二刷，没想到为了给各种国产贺岁片让道，全市没有任何一家电影院有排片，最后只好通过网上的高清资源重温了一遍，并回头补了小说。而这也让我对于“语言”、“因果”有了更多的思考与启发。对于我来说，电影的结局是未知的，就像是普通人类的看待事物的线性视角，而对于看过小说的人来说，因果则是一个已经固定的平面，正如七肢桶的视角，因而很容易产生不同的评价，这倒是与故事中的设定有着巧妙的契合。

本期个人签名
愿键刃指引心之所向。

三味线



◆都说广东人结婚前不用发红包，然而我的真实情况是拿到工资发完红包后，剩下的钱不如去年拿红包的多......不过最难忍的还是每年都见面但从没给过我红包的亲戚也跑过来找我要红包，对于这种人我还是很“友好”地给了个 1 块钱红包，总之走好不送吧。

◆不得不说春节合刊还是有些重量的，拿在手里沉甸甸的一本，过节时拿回家给亲人朋友看时更觉得有分量，不管怎么说，这也是本人的第一份工作，总之挺起胸膛去安利就对了（笑）。

◆从很久以前就喜欢韩寒，最近热映的《乘风破浪》自然去电影院支持了一波，片子拍的还不错，相较之前他导演的《后会无期》实在好太多，至少这次将故事给讲好了，不再那么文艺到不知所云，笑点也不再那么尴尬，最后彩蛋来得很快，不过还是很多观众提前走掉了，其实个人觉得彩蛋才是片子最催泪的地方，这里给还没看又感兴趣的朋友打个预防针吧。

本期个人签名
我可能是假的广东人。

筒子君



每天的熬夜和第二天的晚起成了假期的日常，虽然睡眠时间远超八个小时，但每天还是困到不行。基本可以随时随地睡着，在睡过公交车、沙发、棋牌室商场休息室等众多地方之后，个人觉得还是电影院睡起来最为舒服，幽暗的环境和舒适的沙发绝对是补觉的好去处。于是，春节里看过的数场电影基本都是在梦乡里度过的......比较典型的一次是去看《侠盗一号》的时候，甄子丹和姜文登场之后我就开始睡觉，睡醒的时候已经到了瞎子摸开关的结尾部分了。

今年回家后，依旧还有压岁钱令我非常开心，家人说不结婚的话就一直发，我随口回了句那你们可能还要发好些年哦。然后，经过家人的商量之后，决定如果明年能领一个回家过年的话就发双份，还是单身的话就不发了，这个决定已经提前让我农历狗年的年味变淡了。另外，今年回家后有个微妙的变化，去年家里人使唤我去做饭的时候会说 ：要不你去把饭做了吧。今年 ：你去做饭吧！ 亲妈，没毛病！

本期个人签名
电影院真心是个睡觉的好去处！

苍穹



◎《火纹 外传》3DS 重制版的公布可谓春节前的最大惊喜，毕竟《外传》是我的系列入坑作。赖在第 1 章不走、拼命练级转职的场景仍历历在目。希望这次的重制版能把流星、月光和太阳枪的入手方式改一改，实在是不想刷掉落了......

◎由于近年来经常负责《无双》的攻略，这一类型的游戏刷得有些伤。之前还信誓旦旦地说过手头的几个老坑没填完之前不开新坑，但一看到《火纹 无双》公布又坐不住了。该作发售之时，应该就是我购买 NS 之日。

◎大费周章地换服下载《火纹 英雄》，不过只打了三、四仗就没碰了。一方面是因为开年后的工作忙得焦头烂额，另一方面是始终对手游兴趣寥寥，尤其是有限时活动的那种。

本期个人签名
村人→佣兵→剑士→魔战士→村人

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《生化危机 7》游戏黄金眼新鲜出炉！
还有《最上游》等众多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录



土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

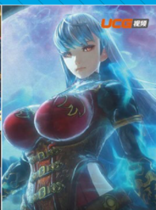












Gamehalo DVD 现已全面升级为

Gamehalo Online

访问VGTIME 2.0网站的视频版块
即可免费观看
每期UCG杂志配套的视频节目

特别收录

最上游47期
2017游戏金酸梅奖

游戏月旦评
2017年1月份游戏评测

生化危机7
游戏黄金眼

新作影像集锦

质量效应 仙女座
掠食
幽灵行动 荒野
皇牌空战 7
黑暗之魂Ⅲ DLC 围城
ARMS
尘土飞扬 4
柯南 流放
小小噩梦
全明星无双
铁拳 7
头槌工坊
超级机器人大战 V

ENDING SONG

苍蓝革命之女武神 OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①生化危机 7		②Capcom ④PS4 XOne
⑤RESIDENT EVIL 7 biohazard		③动作冒险 中文版⑥
2017 年 1 月 24 日⑦	⑧本地 1 人	对应 PS VR⑨
售价为 PS4/XOne：398 港币⑩		

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________



吉尼斯世界纪录大全2017
游戏玩家版 简体中文版

全彩大16开 216页

全球畅销400万册的玩家年刊
十年创建庞大游戏纪录库
精挑细选的精华以中文呈现
收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻
超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权
游戏机实用技术翻译制作



更有双年特惠套餐 只在UCG商城

原价 88元 优惠价 79元 +包邮

2月14日 全国上市



生化危机 二十年典藏
《生化》全系列资料大百科！

全彩大16开，408页超详实内容！

系列发展：二十年游戏作品完全收录
周边衍生：电影、漫画、小说等周边巡礼
剧情年表：纵览系列故事发展历程
人物介绍：近百名登场角色生涯履历
怪物资料：超过两百种怪物资料档案
文件档案：主要作品文档尽数翻译

再版改用105克铜版纸，增加精装护封，更具收藏价值。文字内容方面与原版没有区别，并不包含《生化危机7》的相关情报。



优惠价 78元 +包邮

强势再版，2月14日上市！



次世代专辑

全彩大16开，208页+DVD光盘

VOL. 9

超详尽典藏攻略大集合

最终幻想15 |看门狗2|冤罪杀机2
丧尸围城4|战争机器4|**纸片马里奥 色彩溅落**
刺客信条 埃齐欧合辑 三部曲奖杯攻略

优惠价 38元 +包邮

2月下旬盛大登场



下期

游戏机实用技术 总第413期 2017年3月A

可能是光荣史上评价最高的游戏——《仁王》超详尽攻略
迎新世代主机NS首发　盘点主机史上的N次大战历史

精彩内容 先睹为快

VOL.25 ■ 怀旧经典，六款8-bit《洛克人》同步推出

TOUCH 指间方圆 .UCG

镜光传说

你以前玩的可能都是假《传说》手游

编辑精选
十款佳作
一并奉上

火焰之纹章 英雄

看任天堂如何玩转“抽卡系统”

FIRE EMBLEM™ Heroes

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 25

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：火焰之纹章 英雄
设计：anubis

每期一荐

Ninja Spinki Challenges!!

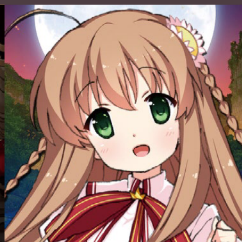
记得阮哈东吗，
他的虐心游戏又来了











Ninja Spinki Challenges!!



Start

©.GEARS 2017
© OBOKAIDEM



EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



火焰之纹章 英雄
ファイアーエムブレム ヒーローズ

继《Miitomo》和《超级马里奥 酷跑》后，任天堂在移动平台上推出的第三款作品，也是“《火焰之纹章》系列”的第一款手游。游戏引入了大家熟悉的课金抽卡系统，大部分英雄都只能通过这一途径来获得。系统方面为关卡和副本式设计，依然采用策略战旗类玩法，以回合制的形式进行对战。



Rewrite Ignis Memoria
Rewrite Ignis Memoria

本作改编自 Key 社文字冒险游戏《Rewrite》的 TV 动画，拥有超过 50 话的剧情内容，原作中的角色也会在游戏中悉数登场，可以通过抽卡的形式来获得。游戏角色采用 Q 版形象，整体画风非常不错，装备技能卡后可以指挥她们发动各种华丽的招式，闲暇时则可以装扮一下活动房间。



首都高赛车 XTREME
首都高バトル XTREME

沉寂多年后迎来的“《首都高赛车》系列”新作，开发商号称这是一款“竞速 ARPG”。游戏中收录了丰富的日系品牌车型，素质也算可圈可点。不过本作在公布前官方玩起了倒计时的把戏，结果新作却是一款手游，这种做法自然惹怒了众多死忠粉丝，最后官方不得不公开致歉，真是不作死就不会死。



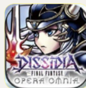
剪影少女 2
SilhouetteGirl2

风格独特的横版射击游戏，采用剪影式的画面表现形式。操控持枪少女打败接踵而至的敌人们便可推进剧情，并获得能力点数和道具，用于强化少女的技能或是改变外形。游戏的操作手感非常不错，成长要素也相当丰富，而最重要的是，本作不仅免费下载，且没有任何内购。



游戏王 决斗链接
Yu-Gi-Oh! Duel Links

《游戏王 决斗链接》的国际版于 1 月 11 日正式推出，包含繁体中文，玩家可以切换到香港或台湾地区的 App Store 进行下载。游戏提供了单人模式和 PVP 模式，单人模式中玩家只要完成特定任务即可解锁相应角色，而 PVP 模式则采用全球统一服务器，玩家可以与来自世界各地的决斗者一较高下。



异说 最终幻想 Opera Omnia
ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア

主机版《异说 最终幻想》仍然遥遥无期，不妨先在这款手游新作里重温 FF 角色们齐聚一堂的魅力吧。本作的战斗系统变为回合制，不过仍然保留了“夺取敌人勇气值并变为自身攻击力”的特色系统，召唤兽及能力成长等内容一应俱全，可以使用的角色数量也有质的飞跃。



恶魔工厂
Evil Factory

Team Chili 开发的一款像素风动作冒险游戏，玩家将扮演一名联合国特工，单枪匹马潜入南极的邪恶工厂，这里聚集着可怕的恶魔与怪物，必须将它们一一消灭。像素风结合 2.5D 视角，让本作呈现出浓厚的复古情怀。游戏操作虽然简单，但丰富的武器和怪物种类则令人丝毫不觉枯燥。



怒首领蜂 无限
怒首領蜂 Unlimited

Cave 把自家旗下的弹幕游戏改为免费 + 课金的形式后，几乎没能收到什么正面评价。这款最新的《怒首领蜂 无限》比起此前推出的《虫姬》，在各方面都做了不少改良，角色建模精美，弹幕特效也比以往更加华丽，喜欢这个系列或是弹幕游戏的玩家不妨一试。不过受限于手机屏幕，操控上依然有些许不便。



星球大战 原力竞技场
Star Wars: Force Arena

一款强调 PVP 的 MOBA 类《星战》作品，并加入了卡牌游戏的元素，玩家需要选择一名主打英雄，通过组合卡组来打造自己的队伍。游戏收录了超过八十种可供收集的角色卡片，天行者、黑武士等人气角色均在其中，就连近期上映的的电影《星际大战外传 侠盗一号》中的新角色也已经在游戏中出现。



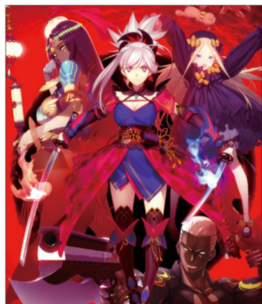
轩辕剑 3 云和山的彼端 加强版
軒轅劍參 雲和山的彼端 加強版

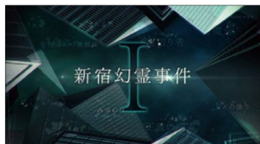
“《轩辕剑》系列”最经典的作品之一，时隔多年后，玩家可以在手机上再次踏入横贯欧亚大陆的冒险。移动版优化了操作和战斗界面，并引入半自动战斗系统，整体难度有所下降。值得一提的是，开发组还增加了中国部分的剧情，虽然只是一小部分，但也算弥补上了些许遗憾。

"登月计划"再开，《Fate/Grand Order》续作确定

虽然刚上线时由于技术力不足等原因遭到众多玩家的吐槽，但《Fate/Grand Order》凭借自身出色的剧本以及不断追加的新英灵等特色内容，逐渐成为了手游市场中的又一大热门 IP，国内代理的中文版也于去年正式上线，众多月厨们纷纷沉迷于"阿波罗计划"不可自拔。

按照官方曾经的说法，这款作品只会运营一年的时间，不过如今距离游戏上线已经有一年半的时间，人气热度不减，停运什么的自然是绝无可能，乘胜追击才是最正确的做法。目前官方已经宣布将推出主线故事的第二部，而在此之前则会先行推出衔接第一部与第二部剧情的新章《Fate/Grand Order Epic of Remnant –》。新章预计分为四个章节，分别为"新宿幻灵事件"、"Agharta 之女"、"英灵剑豪七番胜负"和"异端的塞勒姆"。玩家必须先完成第一部的副本"终局特异点 冠位时间神殿"后才可开启。











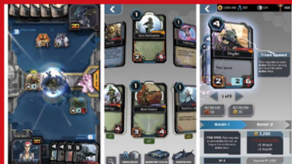


值得一提的是，《Fate/Grand Order》还将在 PS4 平台上推出相关的 VR 新作——《Fate/Grand Order VR》，游戏并非是手游的移植版，而是以"盾娘"玛修为主题，玩家可以在房间中与她亲密互动，或是一同旅行。

手游《泰坦天降 前线》取消开发

一线大作搭配一款移动端游戏的"组合拳"套路如今屡见不鲜，《劳拉 GO》、《辐射 避难所》等作品均取得了不错的成绩和口碑，不过倒也不是所有这类作品都能一帆风顺。2016 年年底上市的《泰坦天降 2》得到了玩家们的一致好评，而原本开发商 Respawn 也与另外两家公司共同开发了一款衍生手游——《泰坦天降 前线》，并已经进行过多次封闭测试。不过近期官方却突然宣布取消本作的开发，并会很快关闭在线服务器。





作为系列首款移动端游戏，《泰坦天降 前线》结合了目前流行的卡牌元素玩法，让玩家扮演指挥官并组建自己的小队进行作战，原作紧凑刺激的节奏也将得到体现。可惜 Respawn 最终认为这款游戏目前的形态并不足以体现出系列的精髓，因此才做出这个艰难的决定。当然他们也表示从此次尝试中学习到了不少移动游戏的经验，今后也有可能会运用到全新手游的开发当中。

竞速ARPG?《首都高赛车 XTREME》公布

Genki 旗下的经典竞速游戏“《首都高赛车》系列”已经沉寂多年，不过近期则突然公布了新作情报，不过这次并非是主机平台作品，而是一款移动端游戏，官方声称这是一款“竞速 ARPG”，噱头十足。

目前游戏已经登陆 iOS 与 Android 两大平台，由于事前登录人数突破了 10 万大关，因此截止 2017 年 2 月 28 日前，下载并登录游戏的玩家均可获得四项特典，分别为 " 铃木 HA36S 2015"、“本田 S660 JW5 2015”、“丰田 86 ZN6 2015”以及 500VIP 金币。






iOS


Android

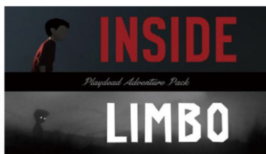
《动物之森》手游或将于2017年3月推出



《精灵宝可梦 GO》在全球引发热潮，《超级马里奥 跑酷》下载量突破九千万，而 2 月 2 日上线的《火炎之纹章 英雄》更是得到了系列粉丝的一致好评，任天堂的股价也随之上涨。从任天堂正式开始移动游戏战略以来，几乎每一招都出得相当漂亮，大有后来者居上的风范。

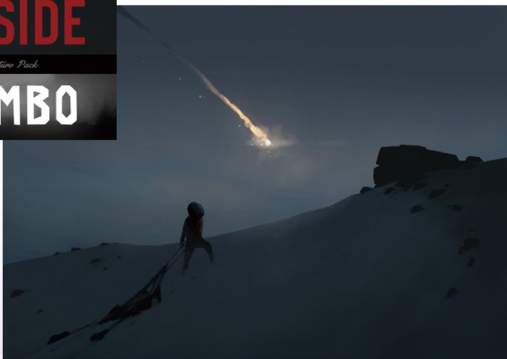
而据国外媒体透露，去年和《火焰之纹章》一起公布的另一款《动物之森》手游很快将会在 2017 年的 3 月内推出，这个系列的主题本身就与移动游戏游戏有着很高的契合度，相信届时又能挂起一阵不小的风潮。

《Limbo》开发商神秘新作曝光?



Playdead 这家游戏开发商可能很多玩家并不熟悉，不过提起《Limbo》大家肯定不会陌生。这款充满了黑暗艺术气息的解谜游戏，正是出自 Playdead 之手。去年他们在主机平台上推出了风格类似的新作《Inside》，素质非常出众，在杂志的黄金眼中也得到了满分评价。

近期 Playdead 在推特上发布了一条消息，不仅暗示团队正在进行一款新作的开发，还附上了一张神秘图片——一个孤独的人似乎正拖着某样东西行走于荒漠间，天空中则有燃烧物体滑落，整体的黑暗感与前两部作品如出一辙，但看上去将会讲述一个截然不同的故事。



画面惊艳，《海之号角2》全程虚幻4开发

芬兰游戏开发团队 Cornfox&Bros 近期宣布，新作《海之号角 2 失落王国的骑士》将完全采用虚幻 4 引擎进行开发，并放出了多张最新的游戏截图，同时也不忘“吹捧”一下虚幻 4，他们表示得益于虚幻 4 引擎的强大功能，让游戏开发工作变得更加轻松且具有弹性，可以很快地添加更多的内容。

从官方给出的截图来看，实际画面表现确实非常惊艳，让这个原本就颇有《塞尔达传说》风格的作品更加“塞尔达”了，光影表现和卡通渲染同样十分出众。另外前作中的主角如今已经成长为高大的青年，游戏地图也会变得更为广阔。





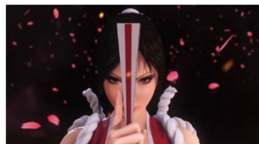


MMORPG《拳皇 世界》今夏登场

2016 年发售的《拳皇 XIV》将画面完全 3D 化，虽然有槽点，但似乎也算是找到了一条新的发展方向。而近期 SNK 宣布将会在移动平台上推出系列首款 MMORPG 游戏——《拳皇 世界 (THE KING OF FIGHTERS：WORLD)》，同样会采用全 3D 引擎进行开发，系列历代作品中的人气角色均会登场，让玩家充分享受对战与解谜的乐趣，并会带来全新的原创剧情。

另外官方表示，考虑到“《拳皇》系列”在中国地区非常流行，因此本作将会于今年夏季首先在中国市场推出，此后才会逐步推广到全球更多的地区。也不枉 97、98 在国内风靡了这么多年，官方可都是看在眼里的啊 (笑)。





《风色幻想 Online》手游版开发中，预计年内推出



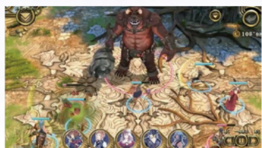
台湾弘煜科技开发的策略战棋 RPG——“《风色幻想》系列”，一直受到众多玩家的喜爱和关注，也是很多人至今仍念念不忘的回忆。整个系列推出过多款作品，虽然称不上完美，但无论剧情、画风还是系统都可圈可点，做出了自己的特色，相信有不少人仍在期待《风色幻想 7》的推出。可惜目前并没有关于 7 代的任何消息，官方目前正着力于将《风色幻想 Online》改良后移植到移动平台，手游版将提供更简洁的操作，让玩家可以自由选择各具特色的职业进行培养和对战，向统治人类的“女神族”发起挑战。游戏预定会于今年内在日本和台湾地区推出。

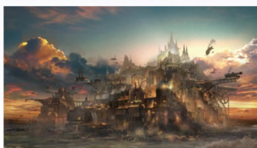


白金工作室领衔，《Lost Order》开发顺利

在去年的Cygames NEXT 2016发布会上，Cygames曾宣布将会和白金工作室共同开发一款原创手游——《Lost Order》，采用即时战略的玩法。新作集结了强大开发阵容，由白金工作室的稻叶敦志(《鬼泣》《逆转裁判》)和松野泰己(《最终幻想12》、《最终幻想 战略版》)担任开发总监，美术总监则请到了吉田明彦。

近期开发团队在接受采访时表示，游戏目前的开发情况非常顺利，已经完成了70%左右的内容。正式推出后将会为玩家呈现出大魄力的3D战斗场面，更多的即时战略元素则会带来阵容搭配和战术指挥上的乐趣。而作品的世界观会以19实际后期的架空都市为舞台，魔法文明和工业科技相互交织，剧情上同样值得期待。





《决斗英雄》手游版今年第一季度上线

《暗黑破坏神3》的首席制作人Keith Lee从暴雪离职后成立了自己的公司，并于2016年8月时在Steam平台推出了一款免费原创作品——《决斗英雄(Duelyst)》。新作结合了卡牌对战与策略游戏的玩法，画面则采用了精美的像素风格，强大的美工依然很有暴雪游戏的风范。虽然可能由于不支持中文的原因，这款作品在国内仍然非常小众，毕竟涉及到众多卡牌效果，文字上的障碍就足以把不少玩家挡在门外了。不过游戏本身的素质确实不俗，喜欢《炉石传说》这类游戏的玩家可以尝试一下。

近期有玩家在官方推特上询问游戏何时会登陆移动平台，官方的答复是“预计会在2017年第一季度”，如此看来移动版不久就会上线，希望能够借着这一契机让更多玩家接触到这款优秀的作品。







敌我大反转？《王国保卫战》新作传闻

虽然“塔防”早已是移动平台上一个极度泛滥的游戏类型，但并不意味着没有出彩的作品，而很多玩家心目中无可动摇的第一位相信就是《王国保卫战(Kingdom Rush)》。这个由乌拉圭开发商制作的塔防游戏系列，目前一共推出过三款作品，均维持着很高的水准。无论是丰富的地图，还是巧妙的模式及玩法设计，均让大多数塔防游戏望尘莫及。

而近期开发商表示他们正在开发一款全新的系列作品，并放出了一张与此前作品风格截然不同，充满着黑暗气息的游戏海报。虽然官方并未透露更多详细的内容，但不难猜测新作很可能会是敌我身份的大反转，这次玩家将指挥怪兽们对王国发起进攻。不过目前游戏并没有确切的推出时间，官方只是声称会尽量会在2017年内上架，看来尚且处于比较早期的开发阶段。



扉を開け。英雄と共に。

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム ヒーローズ Heroes

火焰之纹章 英雄 上手评测

文 水无月

火焰之纹章 英雄	iOS	And
Fire Emblem Heros	Nintendo	已配信

依靠《觉醒》和《if》两部作品，"《火焰之纹章》系列"一跃成为世界范围内有着百万级销量的人气IP。随着任天堂开始涉足手游业务，并将《精灵宝可梦》和《马里奥》等旗下经典品牌陆续搬上手机平台，《火焰之纹章》自然也不甘落后，汇聚了众多系列经典角色的手游作品《火焰之纹章 英雄》已于2月2日正式开放下载，并以出色的品质受到了玩家们的广泛好评，下面我们就给大家介绍一下这部作品的特色吧。

故事背景

在《火焰之纹章 英雄》的世界观设定中，存在着2个大国，一个是企图统治所有异界的恩布拉帝国，一个则是为了阻止恩布拉帝国的阴谋而与其抗争到底的阿斯科王国。玩家是一位拥有召唤各个异界之中历代火纹英雄的力量的"召唤师"，为了拯救面临灭亡危机的阿斯科王国而成为了该国特务机关"ヴァイス·ブレイヴ"的一员，无休止的战斗由此开始。



原创角色介绍



阿尔丰斯 アルフォンス

阿斯科王国的王子，性格温柔而认真，是特务机关"ヴァイス·ブレイヴ"的一员，守护着祖国的和平。



莎朗 シャロン

阿斯科王国的公主，也是阿尔丰斯的妹妹，是特务机关"ヴァイス·ブレイヴ"的一员，性格开朗活泼。



安娜 アンナ

"ヴァイス·ブレイヴ"所属的战士，也是阿尔丰斯的长官，有着丰富的战斗经验。



维罗妮卡 ヴェロニカ

恩布拉帝国的皇女，操控着众多的异界英雄，企图毁灭阿斯科王国。



谜之男

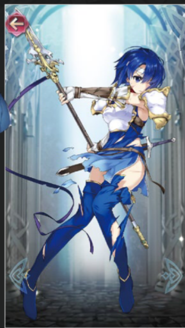
多次阻拦在"ヴァイス·ブレイヴ"面前的谜之敌人。

齐聚一堂的历代英雄

马尔斯、罗伊、海克特尔、琳、艾利乌德、路弗雷、克洛姆、神威……看到这些熟悉的名字，相信各位“《火纹》系列”的爱好者早已按捺不住了吧，本作在上线时实装了包括《纹章之谜》、《觉醒》、《if》、《封印之剑》、《烈火之剑》这五部作品内的近 100 名人气角色，虽然因为本作面向的玩家群体包括了全世界的“《火纹》系列”爱好者，在角色实装时会优先考虑推出过欧美版的作品，不过制作人访谈中也提到《圣战之系谱》等发售较早的作品中的人气角色在日本国内同样有着很高的呼声，同样会考虑进行实装。



本作中同时所有的角色都邀请了声优配音，其中还有不少大牌声优参与。另外每个角色还有 HP 低于一半时的受伤破衣立绘（相信不少绅士玩家们也开始蠢蠢欲动了）。





肯肝就有回报的角色培育

《火焰之纹章 英雄》取消了金钱、商店、武器等要素，将角色的武器整合进了技能，如剑士一开始只能装备铁剑，通过升级和击破敌人获得 SP 点数后就可以用来学习“钢剑”、“必杀剑”等武器。不过技能的习得还受到稀有度（星数）的制约。本作同一角色会有不同星数级别，角色星数越高基本能力越强并自带有高级的强力技能。但就算开始是 1 星角色，只要花时间和精力培养，也可以成长为 5 星的。角色等级成长到 20 后，就可以通过“觉醒”来提高星数，但需要消耗道具“英雄之翼”，英雄之翼可以通过归还（俗称卖掉）多出来的同名角色等手段获得。觉醒后的角色除了能力提升之外，还能够保留已经学会的技能，同时等级归到 1 级。角色可装备的技能格数量有限，因此武器和技能需要根据战况进行调整。

简单易懂的相克体系

《火焰之纹章 英雄》根据武器种类不同，将角色分成了红（剑 / 火魔法）、蓝（枪 / 雷魔法）、绿（斧 / 风魔法）、无色（弓 / 暗器 / 杖）四种不同颜色的类型，其相克关系为红→绿→蓝→红（无色没有相克关系），从卡池中抽取角色时也以这四种颜色进行基本分类，同时骑兵、飞兵、重甲等特殊属性依然存在，并受到对应特效武器的影响。

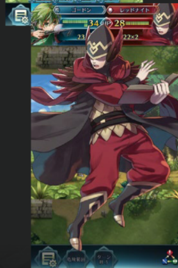




保留系列精髓的战略系统

《火焰之纹章 英雄》的战场采用了 8×6 的小地图，我方出击人数最多 4 人，战斗能力数据除了 HP 之外只有“攻击、速度、防御、魔防”4 项，没有命中回避的概念，伤害计算是实打实的。因为没有命中和回避，所以战斗中的随机要素降低了不少，但同时三属性相克效果对伤害的影响也将大幅增加。另外虽然 HP 降到 0 后角色会退场，但并不像系列传统那样角色会战死消失，只不过在败退的话在这关内拿到的经验会归 0。跟正作一样，游戏中可以确认敌人的移动和攻击范围。游戏操作十分便捷，可以单手进行操作，有点击选择移动位置后再点攻击或者直接滑动到敌人单位上攻击 2 种方式；也可以选择委任（おまかせ）将战斗交给 AI。





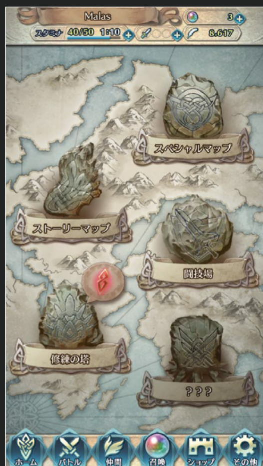
指引 GUIDE

丰富多彩的游戏模式

游戏目前的主线剧情共9章45小关，所有关卡都有normal、hard、lunatic三种难度，lunatic难度下的后期关卡难度非常高。除了主线剧情和作为练级关卡的修炼塔外，《火焰之纹章 英雄》里还设计了独特的斗技场模式，消耗对战权可以和其他玩家的队伍进行战斗，在战斗中其他玩家队伍由AI控制，胜利后可以获得点数。在每个时间段内根据获得的点数可以获得“英雄之翼”等报酬。在斗技场内连续获胜的话会计算连胜数，最多可以七连胜，而连胜数越高还有奖励加成。同时玩家自己培养好的队伍也可以上传上去被其他玩家进行选择挑战（防卫战），根据防卫胜利情况也可以拿到报酬。在选择对手时有初级、中级、上级之分，不同的级别匹配的对手等级不同，战胜比自己阶级高的对手或者在指定作品角色活跃期间上含有该作品角色的队伍的话还能获得额外加成。

目前游戏还有每日更换的特别关卡，打通特别关卡后可以直接赠送一名角色，normal难度赠送1星版本，hard难度赠送2星版本。

除此以外，目前的游戏主界面上还有尚未开放的“外传”模式，其相关内容暂时不得而知。







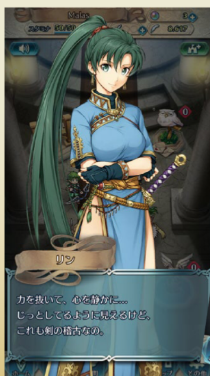
其他

好友系统：本作和其他手游一样有好友系统，但是在挑战关卡中并不能选择好友的角色协助作战，目前好友系统的惟一意义就只有偶尔会派角色来串门送5个“英雄之翼”。

城堡装饰系统：可以使用课金道具晶球（**オーブ**）购买装饰品来获得各种加成，比如购入大本营的城池造型可以提升经验值获得量等。

角色对话：在大本营里可以和历代角色进行交流，随着角色成长还会提升亲密度，亲密度上去后还有台词追加，展开特殊对话等各种好处，目前将持有的角色练至40级满级后有特殊对话。

任务系统：本作的任务系统是按照月份来算的，包括限定职业过关等等，完成后可以获得晶球、英雄之翼等各种道具奖励。





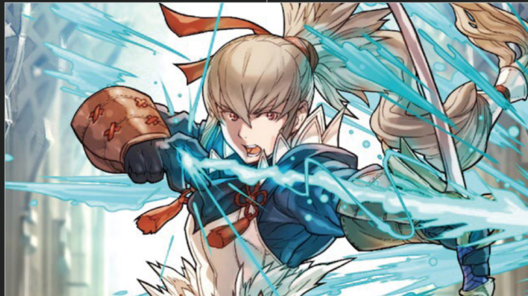
游戏实际体验

作为一个“《火纹》系列”的死忠，《火焰之纹章 英雄》在2月2日正式开服之后我也第一时间下载了游戏进行了体验（课金）。虽然相比主机上的正统系列作品，《火焰之纹章 英雄》虽然系统进行了大幅度简化，但是“《火纹》系列”战斗系统中强调相克与计算的精髓却被完整保留了下来。高难度关卡下，在有限的地图空间内，依靠培养强力角色无脑猪突猛进的打法是行不通的，必须充分利用好每个角色的能力以及每一个格子所提供的空间优势才能顺利过关。不少关卡会让玩家体验到棋类游戏中解残局的乐趣。



在课金抽卡方面，本作的3星、4星、5星角色的基础出率分别是61%、36%、3%。每抽一次消耗5个晶球，同时如果进行5连抽则有5个晶球的优惠，只消耗20晶球。如果玩家每一次5连抽中如果没有抽出5星角色的话，那么下一次5连抽中每抽抽到5星角色的概率会提升0.5%，直到抽出5星角色后才会恢复到3%。另外，如果本作的抽卡还有强制保底机制：如果玩家连续120次抽卡都没有出现5星角色的话，下一次5连抽中每抽出现5星角色的概率都会强制变成100%。

对于无课玩家来说，由于游戏中4星角色的出率很高，在队伍配置合理，战术得当的前提下，依靠4星角色也足以通关，不过这需要玩家耗费大量的时间和精力去锻炼队伍。同时虽然通过消耗“英雄之翼”也可以把低星角色强化到5星，但是实际上强化角色所需的英雄之翼数量是极为庞大的，比如仅从4星升到5星就需要20000个“英雄之翼”，如果不靠课金卖人物卡的话，仅靠斗技场奖励根本无法在游戏初期攒够升级一个5星角色所需的英雄之翼。因此游戏开服初期抽到5星角色还是有着很高的价值。另外运营官方近期也有一个赠送10000英雄之翼的活动（24小时内转载官推次数超过10000），想要升级5星角色的玩家可要留意邮箱了。





《火焰之纹章 英雄》不像流行手游一样有玩家等级设定，本作玩家的体力（AP）被固定为50。体力消耗快也意味着回复快，因此也带来了一个问题：玩家想肝的时候AP三两下就消耗完了，而AP回满的时候却不一定有时间去玩，因而导致AP的浪费。由于角色在超过20级以后升级所需经验会大幅度提高，要练满至40级需要玩家投入大量时间大力肝才行。还好游戏开服之际运营赠送了10瓶体力药同时开启了修炼塔AP消耗减半，因此想要培养心爱角色的玩家可要抓住现在的时机加紧练级。

《火焰之纹章 英雄》总体来说虽然是一款保留了系列精髓，乐趣十足的游戏，但是在经过开服期，玩家的新鲜感开始下降后，对于游戏是否还能保持足够的兴趣还有待观察。目前《火焰之纹章 英雄》的整体的游玩内容还是少了些，系统要素简单以及角色在练满后也没有立绘变化等要素，一定程度上会影响玩家锻炼角色的动力，由于本作剧情也十分薄弱，那么今后是否会继续推出有趣的关卡和活动便成为了能否维系玩家兴趣的重要因素。希望任天堂和开发方能够保持本作内容的更新，也希望更多的玩家能够通过这部手游作品接触并喜爱上“《火纹》系列”。

“镜”的世界

提尔·纳·诺古——一个借助于活用光所包含的无限能量“闪光分子”而繁荣发展的世界。但是，这个世界曾经也几乎因为“闪光分子”而濒临毁灭。



那时人们制造出了可以将无限能量转化为力量的魔镜武器，其使用者被称为“镜士”，并被运用到战场当中。经过长年的研究，世界上诞生了名为“万花筒”的魔镜武器，其可以消灭物质与生命的根源，让目标化为闪光的砂砾，因此在世界大战中发挥出了强大威力。



但滥用力量的后果便是付出惨痛的代价，由于过度使用“万花筒”，世界整体的根源都变为了极度不稳定的状态、森林、大地、甚至是普通的人们，都变为砂砾而消失。

此时守护世界的镜士出现了，他曾经也是开发“万花筒”的一员，但如今对于这项成果只剩下憎恶。为了拯救濒临毁灭的世界，他着手开始进行“Aigis 计划”。

如今，提尔·纳·诺古呈现出一派繁荣的景象，居住在小岛上的少年伊格斯，与青梅竹马的玩伴米莉娜一起过着波澜不惊的和平生活。

直到有一天，天空中突然出现大量的流星群，整座岛屿就这么无故消失。侥幸存活下来的伊格斯与米莉娜被自称为“救世军”的战士所救，而到达首都后的他们方才得知，世界再次临毁灭的危险……



镜光传说

iOS　And

Tales of the Ray　BNEI　2017年内

《镜光传说（Tales of the Ray）》早在 2015 年底就已经公布，原本预定在 2016 年推出，不过一直跳票到现在仍未见踪影。直到近期官方才一口气放出了众多实质情报，看来这款请来《深渊传说》和《仙乐传说》的弥岛负责剧本原案，并采用全 3D 画面打造的“《传说》系列”新作很快就能和玩家见面了。

关键词 01
鏡士
使用魔镜操控幻影的一族。利用闪光分子便可以借助魔镜操控寄宿于万物中的生命之源。

关键词 02
闪光分子
存在于提尔·纳·诺古世界中的特殊能源粒子。照射到目标物体即可复制该生命之源，并化为闪光分子。

关键词 03
生命之源
生物的根源，如同灵魂一般。一旦失去生命之源，便会化成光之砂。



出生于镜士世家，从小就以镜士的身份不断磨炼自己，才能出众。米莉娜从小就和伊库斯认识，并把他当做是自己的弟弟一般照顾，虽然只大对方一岁，却，却散发出母性的光辉。

米莉娜情感丰富，因此也想通过自己的态度，尽可能让思想消极的伊库斯变得开朗一些。不过虽然努力摆出长辈的威严感，但总是被伊格斯轻描淡写地给推脱过去。

米莉娜·拜斯
CV：照井春佳
职业：鏡士



伊库斯·涅维
CV：花江夏树
职业：镜士

在他 5 岁时双亲便不幸过世，被岛上的人们抚养长大。因此伊库斯的自立心极强，生怕会给别人带来困扰，有事甚至逞强拒绝别人的帮助。虽然家族世世代代都是镜士，但双亲正是由于研究魔镜而丢了性命，因此他认为接触过于强大的力量只会招来灾难，并下定决心要远离魔镜和镜士，只过与世无争的生活。也正是因为这种保守的思想，让他显得有些消极，无论遇到什么事情都会做最坏的打算。



玛库・古兰普
CV：三浦 祥朗
职业：铳大剑士

精明强干的战士，和主角等人是敌对关系。战斗时使用由剑和火枪组合而成的特殊武器，无论远近，斩杀、射击、体术等技能样样精通。正因如此，长久以来他都能在残酷的战场中存活下来。



格菲恩
CV：山口由里子

塞隆德的宰相，总是用兜帽和面具隐藏了自己的容貌，颇为神秘。为了拯救濒临毁灭的世界，正全力修复镜之盾“Aigis”。也有些传言说她是敌国派来的间谍。



剧情部分则会有非常精彩的演出，作为系列传统的 Screen Chat 依然会延续下来，而在重要的场景部分，则会与 3D 演出相结合进行展现，让故事显得更加出彩。





随着流程的推进，系列作品中的角色们将会在故事中登场，并加入到冒险队伍当中。而触发相关剧情时，对应作品的背景乐便随之响起，如果你是系列老玩家，那么内心深处的回忆与感动肯定也将被唤醒。

全 3D 展现，充满回忆的故事与冒险

和之前推出的几款系列手游不同，本作采用全 3D 的形式进行展现，并且剧情、战斗和角色等各个方面都最大程度还原出家用机平台作品的感觉。游戏中无论是世界地图或迷宫中均为 3D 画面，玩家能够以最熟悉的方式在森林、坑道等经典场景中尽情探索。迷宫中同样设置有宝箱，从中可以获得武器或强化素材等道具。



▲任务选择界面



▲迷宫探索



目前已经确定会在本作中登场的历代角色一共有 4 位，分别为《深渊传说》的卢克、《宵星传说》的尤利和拉皮特、以及《圣恩传说》的索菲。



ADF-LMBS！动作性战斗回归





加罗资·奥特索罗
CV：花轮英司

在塞隆德“最快飞空艇”上负责整备的机械技师，论专业技术，整个塞隆德无人能出其右。在冒险途中一直为主角二人提供帮助，有时则会从成年人的角度来思考问题并给出建议。

通过米莉娜的法术具现化的“镜妖”，与主角二人共同旅行，并在知识和感知上提供帮助。和连接异世界所产生的具现化不同，它由术者内心深处具现化而成。正因如此，无论是外表还是性格，多少都带有术者本人的影子。

本作将沿用系列经典的 3D 线性动作战斗系统—— LMBS，并根据触屏操作进行优化和改进，形成全新的 ADF-LMBS（Advanced Flick-LMBS）。玩家通过点击屏幕发动普通攻击，划动操作则用于发动技能和法术。

另外游戏也引入了类似于《世界传说》的快速变线系统，让玩家可以灵活从不同方向发起进攻，配合队友形成左右夹击。游戏允许最多 4 名角色组队，画面下方最右侧的第五名角色，不出意外应该是对应好友协力功能。



和系列作品一样，游戏鼓励玩家更多地使用技能和奥义，除了主要操控角色外，还可以提前设置同伴技能来更好地辅助自己形成高连段，攻击时只要满足一定条件便会自动触发追踪连结，敌人被打成浮空状态后玩家可以瞬间移动到其身旁，从而形成强力的连段攻击。

只要保持高连段就可以更快地积攒 CC（Chain Capa）值，用于释放本作独有的必杀技——魔镜技。每个角色都有各自专属的魔镜技演出，而为了配合新的招式，包括历代角色在内的全部战斗语音，都是重新录制的。

若想在战斗中使用魔镜技，还必须先为角色装备名为“魔镜”的道具，它可以将装备者的思念转换为力量，因此如果将其装备在系列作品中的角色身上时，则很有可能会出现充满回忆的名场景哦。



事前登录活动开始

目前游戏正在开展事前登录活动，登陆人数越多则赠送的特典内容也会更加丰富，具体奖励如下：

1、人数突破 5 万：《圣恩传说》特殊服装“小苏菲”

2、人数突破 10 万：赠送游戏内货币 20 个，并开启下一阶段的特典计划。





怀旧经典，六款8-bit《洛克人》同步推出



目前 Capcom 将六款 8-bit 版的元祖《洛克人》系列一口气上架 iOS 和 Android 两大平台，玩家既可以通过虚拟按键重温原汁原味的硬派体验，也可以利用追加的“自动射击”、“自动蓄力”和“速度调整”等新功能，来感受与以往不同的玩法。此外，游戏还追加了 Boss Rush 模式供玩家挑战，未来还会提供“点击模式”，让那些不擅长此类作品的玩家也能享受到《洛克人》的乐趣。

洛克人 移动版





iOS



Android

洛克人 2 移动版





iOS



Android

洛克人 3 移动版





iOS



Android

洛克人 4 移动版





iOS



Android

洛克人 5 移动版





iOS



Android

洛克人 6 移动版





iOS



Android